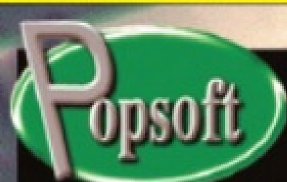


MOARPG风袭来
从国产到韩流的"动作网游巨作"



异域镇魂曲
苦与痛的"异度风景"

02月中
本期零售价 ¥10



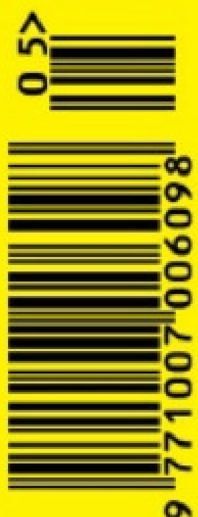
www.popsoft.com.cn 2012年 总第394期

大众软件®

电脑应用 … 第一选择



ASSASSIN'S CREED
剑桥刺客信条史



ISSN 1007-0060



本期重磅专题：
第一文明研究：剑桥刺客信条史
从VGA颁奖礼到年度游戏——一千个哈姆雷特的困局



本期攻城略地
刺客信条——启示录



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社 **收款人地址：**北京市100143信箱103分箱 **邮编：**100143 **汇款金额：**XXX元

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.淘宝网订阅

店铺名称：大众软件读者俱乐部 **网店地址：**http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐 **联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



FEBRUARY

本月强档

浣熊市行动

较之半年前E3展上的试玩展示，眼前的《生化危机——浣熊市行动》有了相当显著的进步。最明显的就是游戏节奏变得更爽快。人物的奔跑、射击、近身格斗等动作无疑都更加流畅。僵尸和生物武器也具备了更强的攻击性，不再是E3上那些四处发呆的卖萌变异生物——看来那时AI还没有做好呀。

3

3个月内即将发售的游戏有：



2012.3.6

质量效应3
MASS EFFECT 3



2012.3.6

马克斯·佩恩3
MAX PAYNE 3



2012.3.6

山脊赛车——无限
RIDGE RACER UNBOUNDED



2012.3.20

生化危机——浣熊市行动
OPERATION RACCOON CITY

6

6个月内即将发售的游戏有：



2012 Q2

暗黑破坏神III
Diablo III



2012 Q2

DOTA 2
DOTA 2



2012 Q2

特种部队——战线
SPEC OPS: THE LINE



2012

孤岛惊魂3
FAR CRY 3

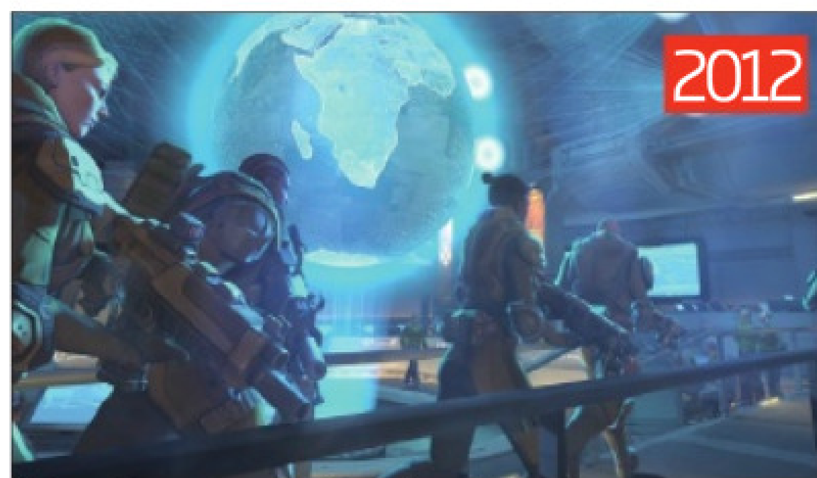
9+

9个月内或以上即将发售的游戏有：



2012.11.6

幽浮
XCOM



2012

幽浮——未知敌手
XCOM : ENEMY UNKNOWN



2012

乐高蝙蝠侠2——DC超级英雄
LEGO BATMAN 2 : DC SUPER HEROES



2013

命令与征服——将军2
C&C: GENERALS 2





GAME SPECIAL P18

专题企划

剑桥刺客信条史

“剑桥史学丛书的编辑和出版，近年来成果斐然。继引起广泛反响的《剑桥倚天屠龙史》被介绍到中国之后，又一部研究中世纪以来人类合作与对抗关系的新著《剑桥刺客信条史》被译成了孔夫子的文字，摆在中国读者的面前，这对史学界来说具有重要意义。”

BATTLE ONLINE P48

在线争锋

一手体验《旧共和国》

史无前例的制作预算，EA史上的最大项目，再加上让国外玩家不可抗拒的“星球大战”光环，《旧共和国》或许真的有叫板“魔兽”的实力。可惜目前国外玩家狂热气氛似乎与我们无关，倘若有朝一日，这款游戏真的被引进国内，想必光剑与原力也会深入到网游玩家心中吧！

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

@暴雪娱乐

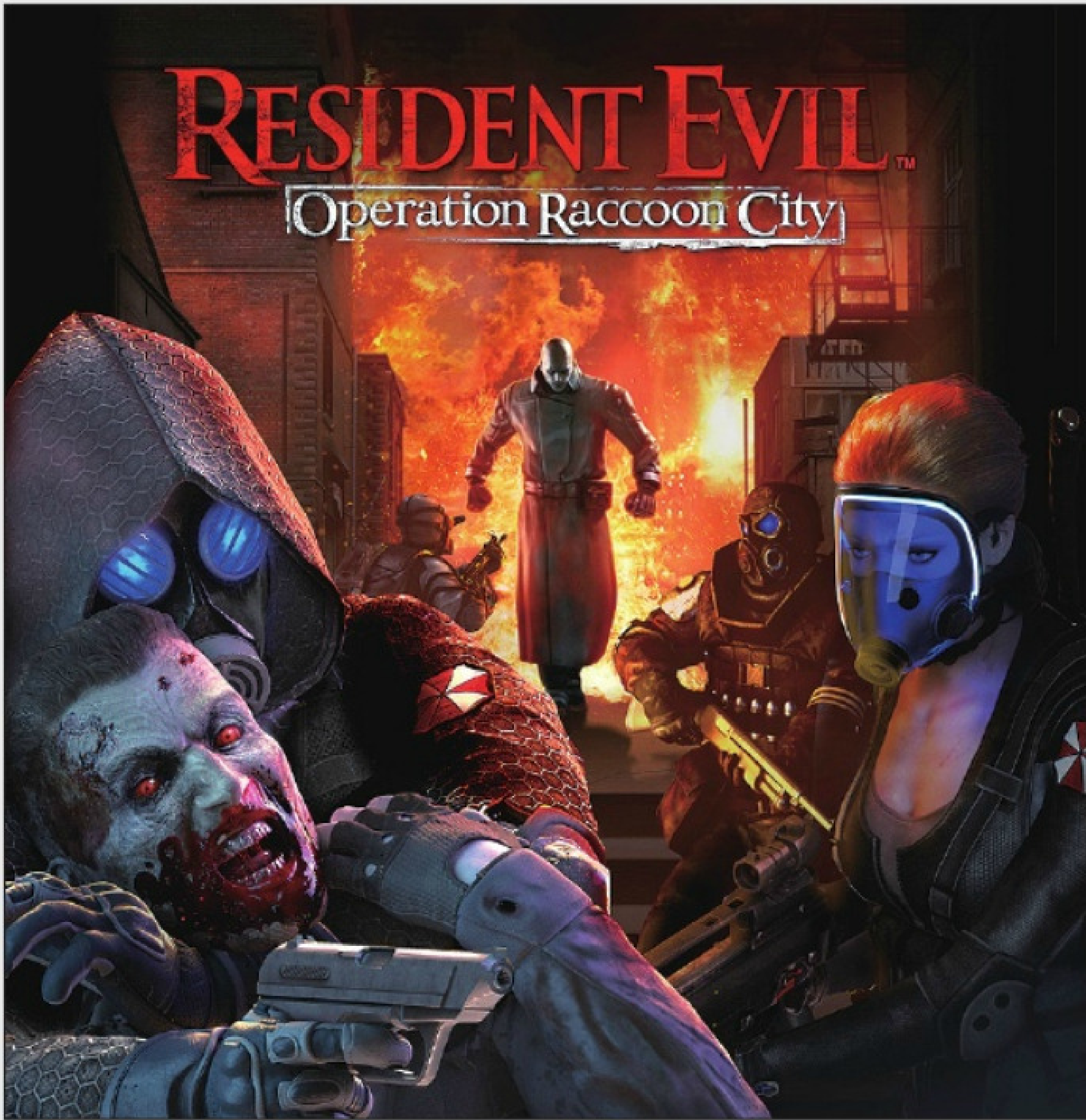
@育碧软件

@美国艺电

@仟游软件

@完美世界

@多益网络





GAME PREVIEW P62

前线地带

生化危机——浣熊市行动

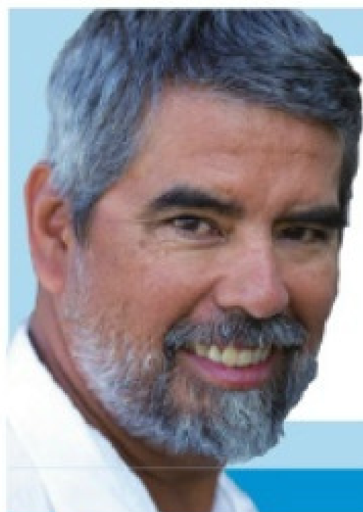
新公布的英雄模式多人游戏令许多玩家好感上升，这无疑走上了打感情牌的路线。在这个模式下，玩家将能选用“生化危机”系列中的若干高人气角色组队作战（目前公布了8人）。正面角色队的成员几乎没有悬念，包括了《生化危机2》造型的里昂警官与克莱尔，以及《生化危机3》造型的吉尔与卡洛斯。

REVIEWS P111

评游析道

蝙蝠侠——阿卡姆城

在哥谭的冷月下倾听敌人的动静，站在绳索上伺机而动；身手流畅而凌厉，面对大群敌人包围也能绝地反击；丰富的高科技装备，可以利用钩爪迅速攀上高楼，借助披风进行滑翔……这正是漫画中蝙蝠侠的目的——在罪犯中散播恐惧。



“《愤怒的小鸟》火不了太久的。”

——Tetris（就是“俄罗斯方块”）的版权所有者Tetris Company的Henk Rogers认为《愤怒的小鸟》最多也就是白驹过隙的水平，想像“俄罗斯方块”一样流传久远乃至形成独特的文化那还差得太多。

“我们确实留过后手。”

——《星球大战——旧共和国》的制作总监James Ohlen说，当初如果BioWare与LucasArts关于本作的版权问题没有谈妥，他们甚至考虑过开发《指环王》网游或者《权利的游戏》网游作品。





“《黑色洛城》的规模可能太大了。”

——原Team Bondi创始人Bredan McNamara认为过于庞大的游戏规模是《黑色洛城》花费了足足7年才开发完成，并最终拖死了整个开发团队的最大原因。

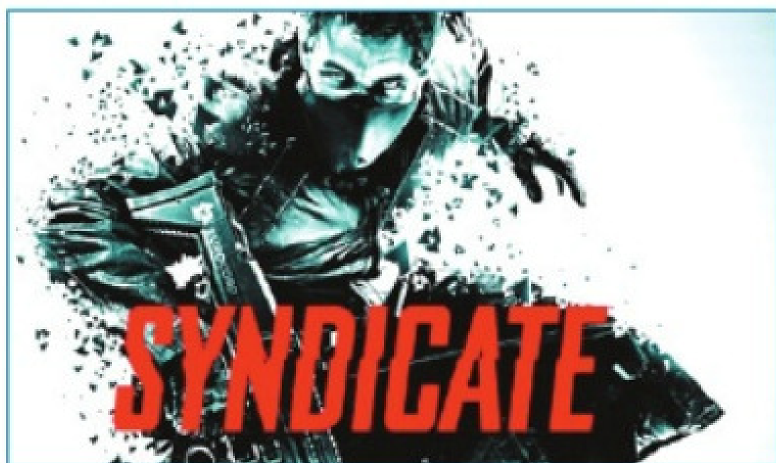
“我和《潜龙崛起》毫无关系。”

——由于《潜龙谍影——崛起》已经转交给了开发《猎天使魔女》的Platinum Games，这不禁让人猜测《鬼泣》之父神谷英树是否牵涉其中，而他本人则很直接得否认了这一点。



“我们不会搞折衷。”

——对《暴力辛迪加》新作在澳大利亚被禁一事，EA表示他们不会向澳方请求放宽标准或是对游戏作出修改，大不了不卖了。



“故事会更容易理解。”

——史克威尔艾尼克斯制作人兼编剧鸟山求表示《最终幻想XIII-2》的叙事方式相比《最终幻想XIII》会更简单直接，更好地展现整个游戏的世界观设定。



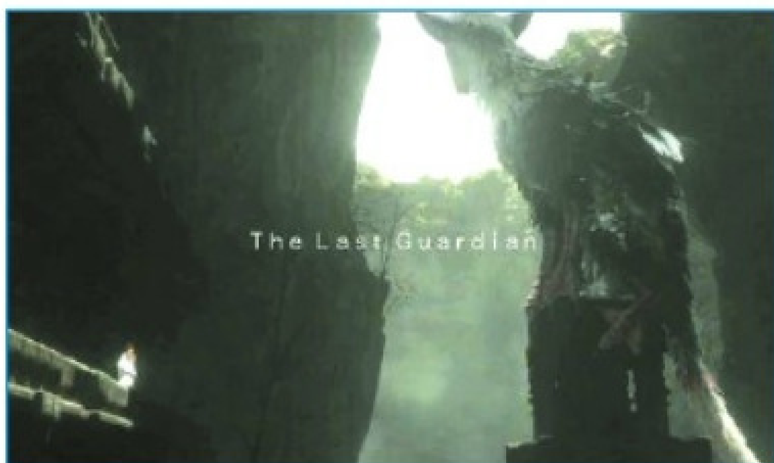
“《马克斯·佩恩3》将是现象级的。”

——Remedy原负责本系列开发的首席制作人Oskari Hakkinen评价说，Rockstar的开发实力是值得信赖的，和他们一样是品质的保证，他们对Rockstar的工作感到满意，相信游戏最终会成功。



“事实上，《最后的守护者》并没有被取消。”

此前GameStop不知是否是临时工作案，邮件通知预订玩家本作已经取消，事后只得忙不迭地解释说只是因为发售日未定，将它从即将发售的游戏列表上移除而已。





“五公主你怎么了！”

——索尼新一代掌机PS Vita于去年12月底在日本和中国香港首发，但限于主机和周边附件的库存以及首发游戏的原因，销量却并不如人意，不仅未能超过3DS的首周销量，还被自家老大哥PSP和PS3压过一头。

“我的钱包……”

——Steam每年一度的圣诞节大促销又在同一个时间到来，这次有了支付宝支付的中国玩家总算可以在Steam上大开杀戒了，只是定力不足的话，诸位的钱包君可就要承受不住了。





“那么请问这次要等上几年？”

——有玩家在《战地3》DLC《重返卡坎德》的地图“苏醒之岛”上的一面墙上发现了2143这个数字，考虑到DICE曾在《战地2》中以同样的方式暗示了《战地2142》，或许这意味着《战地》系列的下一作将是《战地2143》？

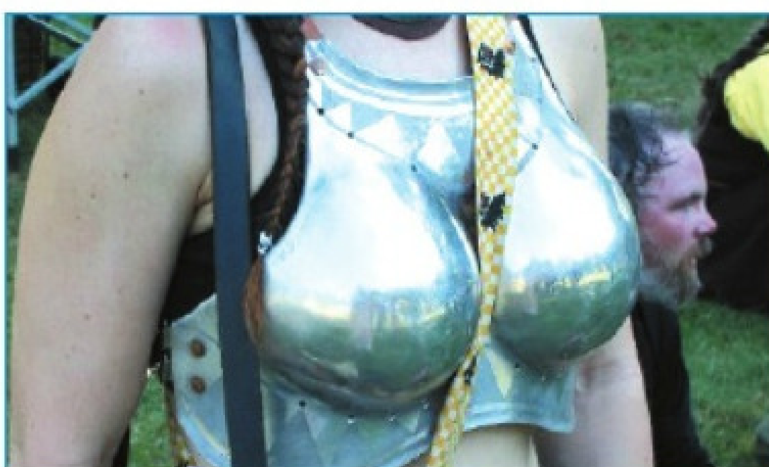
“这不就是Live玩家昵称么？”

——暴雪公布了新的战网昵称（BattleTag）系统，可以让玩家在不暴露真名的情况下进行跨服跨游戏交流，此举也被认为是实名ID系统之外的一次妥协。



“修改一下设计能保证膝盖不中箭不？”

——有好事的专业护甲制造者指出，《上古卷轴V》以及大多数我们熟悉的游戏中的板甲和锁甲的设计都存在致命缺陷，有些根本无法在战场上使用，例如板甲穿在男性和女性身上的外观应该是基本一样的。比如下图这件胸甲，不但不能防身护体，反而可能在挨上一刀时把这位大姐震得七窍流血。



“这也能叫做‘兵马未动粮草先行’？”

——《最终幻想XIII-2》尚未在日本发售的时候，史克威尔艾尼克斯就开始公布DLC计划了，2011年12月22日发布首个DLC，而此时距离游戏在全球范围内的发售还有整整两个月呢。



“这叫不主动，不拒绝，不负责吧。”

——PS Vita发售后有不少玩家遇到了诸如菜单假死、拖慢甚至死机的问题，而索尼虽然发布了新的固件，却一再否认这些问题的存在。PSP发售时的景象仿佛就在昨天。

“但是南梦宫的移植本领靠不住啊。”

——From Software的年度大作《黑暗之魂》原本是主机独占作品，但对于PC版，南梦宫员工放出话来称“要有需求我们才会考虑”，没想到玩家立刻发起了将其移植至PC的请愿活动，直至截稿已有超过4万名玩家署名。





OnLive的出现是一场革命


《黑色洛城》这样的游戏对OnLive的支持至关重要


OnLive甚至开发了自有品牌的游戏外设，为非PC平台的设备设计

游戏方式的革命即将来临 该正视云游戏了

Gamespot.com 2011.12.7

OnLive（目前全球最大的云游戏服务提供商）宣布其游戏服务将扩展到移动平台，包括对iOS和Android的支持，注意这可不是简单的围观其他OnLive玩家大杀四方，而是实打实的在你的手机或者iPad上运行游戏。

这么说吧，你现在可以在你的手机或者iPad上玩《蝙蝠侠——阿卡姆城》了。你还不觉得惊讶？

解释一下OnLive是什么：你所需要的游戏运行在远程服务器上，服务器同时将其运行的游戏以超低延迟的视频流传输到你的PC或者电视或者其他的什么设备上，每当你进行游戏操作，每个指令都会传回到服务器以指示其上运行的游戏将其执行。之前OnLive需要很严格的网络环境和相当高的带宽，但如今随着技术的进步，OnLive已经支持无线网络了，所需带宽也下降了一些。

而疑问在于：要怎么在这些移动设备上玩游戏呢？首先大多数配备了蓝牙的移动设备都可以使用OnLive专属的手柄，甚至还有一款用于连接多台设备实现联机对战和信号强化的USB连接埠。

此外有相当多的游戏还将原生支持触控，但是需要说明的是，这种触控支持更类似传统的平板/手机游戏的触控支持，即在屏幕上显示虚拟控制按钮。而OnLive也表示这种虚拟控制按钮是可以进行高度定制的。

OnLive真正展露身手的地方是那些与他们关系良好，在游戏中直接为触控操作进行重新设计的厂商，例如《黑色洛城》的OnLive版甚至可以完全依靠手指进行触控来完成从调查取证到审讯选择在内的各种操作，甚至可以说《黑色洛城》的整个游戏体验已经为触控完全重新制作了。

而这一切让OnLive如今已经有资格称自己为一个独立的“游戏平台”，要知道，这可是唯一一种在任何地方的任何设备上提供游戏内容的解决方案。而考虑到如今移动设备的恐怖占有率（光iOS设备在2011年就有超过2亿的用户群），突然间，开发商们就获得了一个此前完全不敢想象的全新用户群体。

然后就是盗版的问题，虽然很多玩家因为OnLive完全没有物理介质和游戏安装后的成果而感到不满，但开发商却对此非常欢迎，因为可以说完全不用担心盗版的干扰。突然间Rockstar为OnLive重新定制《黑色洛城》的触控操作也就是一件可以理解的事情了。

唯一可能对OnLive不满意的用户群大概只有那些对图像和操控反应极端敏感的用户，主要集中在竞技对抗领域，而且说实话拜FPS游戏所赐，多人对战已经成为现代游戏行业的重要组成部分。但不管怎么说，OnLive打开了一片新的天地，在任何地方，手上拥有的任何一台设备上获得别无二致的精彩游戏体验再也不是奢望。



Steam在PC游戏数字发行领域的优势是巨大的

数字游戏发行的里程碑 Steam用户数突破4000万大关

GameSpot.com 2012.1.6

2012年1月2日，全球最大数字游戏发行平台Steam的在线玩家人数首次突破了500万人，而1月6日，Valve正式宣布Steam的用户数字突破了4000万大关。

2011年，Steam负责发行的游戏数量达到了破天荒的1600款，而通过Steam销售的游戏总销量连续7年比前年同期上涨超过100%。2011年有超过1450万份游戏在Steam上进行激活，比2010同期增加了67%。整个2011年，Steam向玩家总共传递了超过780PB（1PB=1000TB）的游戏数据，同样是2010年的两倍。

在这其中，新近上线的Steam物品交易系统助力良多，Valve公布的数据显示，自从这一系统于2011年8月上线以来，总共交易出了超过1900万件的《军团要塞2》《传送门2》物品和包括Steam优惠券以及游戏赠礼在内的虚拟物品。




A FAREWELL TO RTS

TACTICAL ADVANTAGE

"They're RTS games with a twist, but the twist is the best part."



不知道《战争游戏》的全新尝试是否可以避免《兵者诡道》的命运

上古流派的现代化尝试
向“即时战略”说再见

PCGamer US 2012.01 Rob Zacny

编者按：尽管近年来还有《星际争霸II》和《最高指挥官2》这样的传统RTS存在，但我们熟悉的那个RTS游戏类型却在逐渐地离我们远去，不仅掺杂了从RPG到策略甚至射击的各种奇奇怪怪的系统设定，甚至有厂商开始严肃的打起了主机平台RTS的主意，原因无他：卖得出尔。

传统的即时战略游戏如今已是大熊猫一般的珍稀动物了。《帝国时代在线》或许是2011年最接近经典即时战略的作品了，但就算它，也被从其他游戏里生搬硬套来的各种免费网游套路搅的七荤八素。“即时战略”这个名称本身曾经就清楚的表明了某款游戏的方式，而如今这个流派却塞进了诸如《战争之人》这样的战斗模拟、《霸权》（Hegemony）这样的即时制策略游戏、《英雄联盟》这样的多人在线竞技场（Multiplayer-Online Battle Arena，MOBA）游戏甚至还有《太阳帝国的原罪》这样的4X模拟游戏。你根本不知道它代表着什么。

广义上的即时战略游戏包含着很多生存空间，主要是留给那些充满新鲜创意却不符合这一流派严格定义的游戏的，但这个流派的名字却需要正名并沉淀下来。已经有太多的有趣的游戏在努力拉近传统RTS游戏方式和自己独特一面的差距时摔了跟头。

《时空战争》这游戏你说它是什么都行，但它就不是个传统RTS，操控时间的游戏方式和各种暴力的杀戮场面着实让人眼前一亮，但是传统游戏方式方面的失败却牵扯了它的前进脚步，三大阵营的描述含糊不清，区别也是一团乱麻，更不要说战斗中微操作成分之重让人无法忍受。

而《权利的游戏——起源》更有趣一些，你的单位甚至会两面三刀给你背后使坏乃至暗中投敌，这游戏在没有战斗出现的时候反倒是最棒的，玩家被卷入了一场在灰色同盟和各种背叛之间游走的黑色战争，而这一切偏偏被套上了一个传统的不能再传统的经典RTS界面。而一旦战斗打响，那将是你所能想象的最糟糕的RTS游戏体验。

上面的两款游戏其中加入的新元素其实都属于那种被严重期待但实际上完全画蛇添足的部分。严格上来讲它们属于“RTS的变种”，只是这“变”的部分过于喧宾夺主了。作为交换，玩家还真是得忍受这些桥段才好从中寻得开心。

打破死结

幸运的是，现代开发者们似乎也已经醒悟过来了。笔者最近采访了Eugen Systems的Alexis Le Dressay，请他谈谈他们的新作《战争游戏——欧洲告急》，也就是创意十足但未能叫座的《兵者诡道》（R.U.S.E.）的续作，他们介绍说他们计划在套用冷战设定之外加入更多的新鲜点子。

《兵者诡道》是一款针对战斗模拟玩家的RTS，而《战争游戏》那就是个纯粹的战斗模拟了。《兵者诡道》中的基地建设和经济系统被完全剥离，取而代之的是更加核心向的弹药以及燃料补给等战场决策。战斗和移动都需要消耗这些补给，因此玩家所面对的最大挑战其实是如何让自己的部队能够保持行动力和战斗力。甚至“阵营”的概念都被抹掉了，反之，玩家只需要建立所需单位的组合，决定要将何种单位带上战场。《战争游戏》将带来的是各种面貌不同的部队兵力组合，这正是绝大多数RTS游戏的部队组合以及平衡体系的根基所在。

从《兵者诡道》的失败看来，当时的Eugen并不想太快地做出巨大的革新，这让《兵者诡道》被那奇怪的经济系统缠住了手脚，玩家不能将精力集中到那出色的战场决策和信息战部分上来。

Eugen正在抛开过高期望带来的包袱，开始放开手脚，采取一些更加大胆和开放的设计理念。他们开始抛弃这一流派的独特标签，提供一些原本既不属于RTS游戏也不属于战斗模拟游戏的东西。而这是Eugen自己想做的——而不是这个流派需要的东西。

伯恩的脑补



CaesarZX
中国游戏圈无名基佬一个，柔弱菊花一朵

午夜，我走在苏黎世街旁的公园里，环视四周，看到一把躺椅有热点，我选择躺下。半梦半醒时，刺眼的手电将我惊醒，两个警察用德语让我出示证件。3个选项只出现了2秒：解释、逃跑、反抗。我不想惹麻烦，于是选择了解释，可他们对我动手动脚，新的选项只出现了1秒：逃跑、反抗。我选择了反抗后，进入子弹时间，眼前是慢动作的警察A和B两个热点，根据他们的姿势判断威胁大小然后快速选择要攻击的首要和次要目标，按E执行，于是两个警察在3秒内先后倒地不省人事，而他们的手枪却已经到了我的手中，我自己也不知道发生了什么。

从苏黎世银行出来，手中有6本护照，于是眼下有6个选择，分别是去这几个国家的大使馆，根据地图，美国大使馆是最近的一个。路上我发现有警察跟踪，他们的脚步比我快，我要保持冷静，不能跑。很快到了美国大使馆，我出示美国护照后径直走进大使馆，紧随身后的瑞士警察被拦在门口，时间刚刚好，如果刚才选择德国大使馆，去的路上肯定在光天化日下被抓住。然而刚进入大使馆不到1分钟，就有3个保安从三个不同方向向迅速我靠近，我只有2秒钟选择：投降、反抗。我还是不想惹麻烦，第一反应是选择投降，被戴上手铐后游戏结束。我猛然想起这个阶段的游戏目标："在离开瑞士前不被抓到。"重新读档后，我选择反抗，用慢镜头先后标定并轻而易举制服3个保安后我又面临两个选择：劫持人质、立刻脱身。劫持人质不是我的风格。

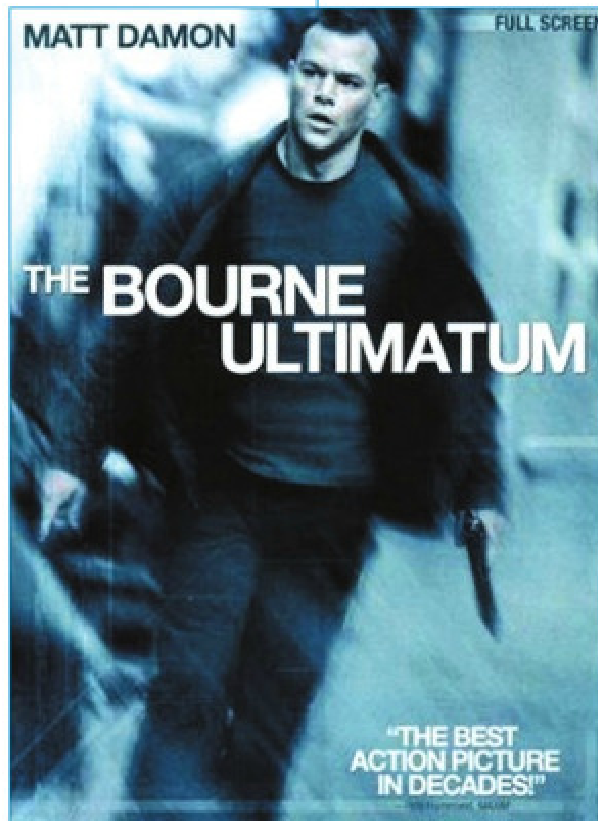
站在火车站候车大厅大门口，人山人海，那个和我一样训练有素的人就在这人海之中，和他之间的已知区别是，他背后一个信息网遍布全球的团队在支持，而我只有我自己。观察后发现，车站大厅上方有数个热点：4台安全摄像机，不，5台，不能有遗漏，少注意一个摄像头就是隐患。它们之间的相对位置形成了一个网络，对大厅的每一个角落都有动态的交差视野覆盖，因此我选择了一条距离5个摄像机都比较远的路线穿过人群。整个过程除了摄像机热点外，我最终选择的行走路线是根据目测摄像机距离制定的。现在的问题就是，谁先发现谁。

来到公路边一个颓废感十足的小餐馆与线人接头。我进入餐馆后，按照系统提示在3秒内首先记录下几个可能的出口：落地窗，后门，厕所。在经过接头人座位之前迅速观察每一个在我之前和之后进入餐馆的人并判断行为是否可疑，除了客人之外，还包括给餐馆送货的伙计。此时根据观察结果，我必须做出选择（不论是否看到可疑行为）：有危险，没危险。我选择确认这里有潜在危险，那么就要采取下一步行动：选择撤离还是解决问题。现在选择离开餐馆并不是好办法，因为突然调头往回走引起对方警惕是愚蠢的，其次，继续走往往会有更大的主动性。于是我选择解决问题。我没有坐下，径直走进厕所，隐蔽在厕所内的门背后，等第一个人进来，按下E键迅速将其打晕制服，取走他的通讯器和武器，从厕所窗户翻出。

> “适合这个题材的游戏类型只有一个：带有少量QTE和射击元素的解谜冒险游戏。”

进攻永远是最好的防守，只有成为追踪者，才能摆脱追踪者。罗马的西班牙广场，我选择在这里与可能的主谋见面地点原因有二，第一是这里有大量不规则人群，第二是这里有极好的隐蔽地点。我要在1天后引出藏在暗处主导一切的那个人，看清他的长相。由于本节里是全开放式场景，我可以随意走动，这次的时间站在我这边。我必须确定几个不会被目标后援团队装个满怀、而又能对整个广场一览无余的候选地点，所以整个勘察过程需要相当谨慎。最后我选择距离接头地点100米远的一栋居民楼楼顶，这里高度适中又不利于狙击手隐蔽，可以避免与对方狙击手的正面冲突。接头时间到了，我用望远镜观察目标后迅速撤离。

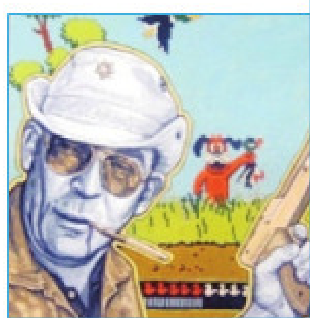
身处一栋尚未完工的大楼中，这一层是最佳观察位置。对面大楼中12层是目标的办公室，从狙击镜中可以看到他正在接听我的电话，我只知道有杀手正在接近他，但不知道具体方式。接下去要做的就是指挥他迅速从办公室逃出来到我指定的地点。然而，目标在办公室因惊慌而犹豫不决时，突然被来自窗外的子弹击毙。我能确定狙击手就在我所在的大楼，并且从理想射击角度看肯定就在这几层，此时选择出现了2秒：消防楼梯、电梯。我闪电般冲往楼梯，在楼梯间截住了在下楼的杀手，子弹时间选择出现：手枪，肉搏。由于我选择掏枪错失主动良机，被对手反手击中鼻梁……经过数个回合的QTE，我将对手右手臂打断，丢给他一句："我们都是一样的。"



马特·达蒙的身姿要在电脑屏幕上重现怕是有点难度了

《伯恩的脑补》游戏狂想告一段落。2008年由High Moon Studios制作，Sierra发行的动作游戏《伯恩的阴谋》（The Bourne Conspiracy）反响是相当糟糕的，因为适合这个题材的游戏类型只有一个：带有少量QTE和射击元素并含有少量分支剧情的解谜冒险游戏。

「情人」及「病人」



生铁老爷

是的，我是大叔，你们早晚也是大叔

电影《英国病人》摄于1996年。我第一次看到它应该是在1997年，因为它是当年奥斯卡奖的大赢家。

我还清楚记得当年在看到影片中最伤感的一幕时（男主角将女主角的尸体从沙漠的岩洞中慢慢抱出来，他哭得像个孩子），我不得不悄悄从沙发上站起身离开，因为我羞于让家人看到我竟为一个电影而流泪。

在那之后，记不清有多久了，我买到了这部影片的同名原著的汉译版，虽然至今很多人认为这本书的语言翻译得优美，但我仍坚持认为，它的翻译非常糟。

小说和电影有一些区别。在小说中，每个人物的分量是平均的，不同性格、性别的人物，在战争年代中，命运被纠缠在一起。而电影，放大了其中的一支爱情线索，使之成为全片的主线。

提到这部影片，是因为我这个月才看了电影《情人》。两者很容易使我构成联想——同样是充满殖民地情怀的欧洲白人故事，同样是以本不可能走到一起的人们的一见钟情所构造出的深刻戏剧冲突，甚至——为两部影片作曲的是同一个作曲家（Gabriel Yared），等等。

与《英国病人》相反，《情人》我是先读的原著小说。之所以这么久我都不曾看过它的电影，是因为我感到这篇小说过于完美，而不敢对其改编的电影有任何期待——对完美的任何重现，都只会比完美本身差一些——尤其是，诸多电视节目里引用的该片的效果粗糙的节录片段，以及因这个电影而起的那些花边新闻（梁家辉成为法国少女偶像），更使我对影片产生了先入为主的反感。

终于看到电影《情人》时，我还是对它的镜头语言的讲究、对导演没有松懈每一个细节的努力而感到赞叹。原著的简洁和含蓄，以及原著涉及到回忆所带来的苍凉忧伤、甚至其实还有一点非常淡、但却是存在的甜味，电影都有所表现。

就整部影片的品位而言，《英国病人》比不上《情人》。它没有《情人》里意味深长的长镜头，没有美术一般讲究的画面构图，它采用了大量的短镜头剪辑，以使情节更为流畅。更要紧的，从艺术真实朴素的角度上说，它也比后者略逊一筹，战争之痛、异国情调、众生平等的关怀这些包装也有些华丽。但《英国病人》强不在此。它强在它的象征意义上。举个最简单的例子，这部影片中的每一个角色，都遭受到命运的伤害，哪怕是最普通的配角。影片一开始就是大片大片的沙漠场景的航拍，男主角一出场就已经是严重烧伤、鲜血淋漓、面目全非。

影片的男主人公艾马殊伯爵是一个匈牙利贵族、探险家。在第二次世界大战开始前，他与欧洲的其他探险家一直在撒哈拉沙漠进行地理、地质和考古方面的考察。期间，他结识了英国“皇家地理学会”推荐来帮助绘制地图的“飞机师”杰夫和他博览群书的妻子，凯瑟琳。他不可挽回地爱上了他人之妻，并因这种爱而为彼此带来了毁灭性的结局。

> **“曾经沧海者，都可以变为无边沙漠，何况一个人微小的生命与爱情。”**

艾马殊被塑造为一个不失风度、善良、博学但情商却不能算高的男子，他执拗、有时刻薄，若放在和平年代，他倒颇有点《生活大爆炸》里谢尔顿的影子。他也是探险队中唯一适龄而未婚的男子。他最初竭力克制对凯瑟琳的感情，甚至拒绝了她所主动表示出的友好——这对于一个男人来说是很不容易的，但刻意拒绝有时不仅不能阻挡爱情的蔓延，其欲盖弥彰反而会激起它的爆发。

结局是悲惨的，凯瑟琳的丈夫选择了与妻子同归于尽。艾马殊不仅没能挽救凯瑟琳的生命，而且为了救她，还用自己掌握的地理情报和德军交换了交通工具，而这又直接或间接导致他的友人和更多无辜者蒙受了生命和精神的损失。

很想再多谈谈这个电影，但却无从谈起，所能写下的其实全都是最无关紧要的。正如一个素不相识的人在网上写下的，“其实，在这个世界上没有什么电影是非看不可的”。

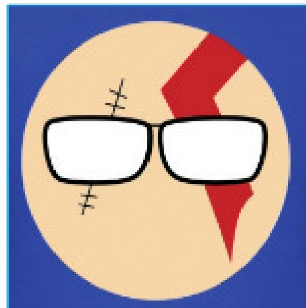
任何一部好电影都有它的多重阐述。我在网上看过不少有关《英国病人》的精彩评论，其中有人提到，那个贯穿影片始终的“符号”——那些沙漠洞穴里远古人类留下的有关游泳的壁画，暗示着这个世界上没有任何东西可以永恒不变。曾经沧海者，都可以变为无边沙漠，何况一个人微小的生命与爱情。

但对我个人而言，这部电影则只是一个关乎人生命运的寓言——一个人为了自己渴望和珍视的东西（在这部影片里是“爱情”，但随便它是什么，也许是你自己的一个理想），付出了一切代价，背叛了所有的人，押上全部身家，而最终这个人却一无所获。P



在关于爱情的抉择面前，没有人可以全身而退

被惯坏的一代



Digmouse
APM80的手，做着三线空投的梦

趁着元旦放假，赶稿之余也在补一些之前没有时间玩下去的游戏，例如Eidos的年度神作《杀出重围——人类革命》。说起来这游戏表面上是个挺正经的FPS，好似很对我这个枪枪枪爱好者的口味，又带点潜行和沙盘成分，还有不少RPG要素。

我的游戏进度从简森首次前往上海横沙区开始，由于这是我的第一份存档，我也没有事先翻过攻略或者研究最优配置打法，在半个小时之后我就发现，我拙劣的潜行技能在渗透花园公寓时捉襟见肘，却又因为杂乱的配点没有足够的强壮敏捷和武器弹药于6名全副武装的士兵硬碰硬，30分钟后我捏着Xbox手柄退出了游戏。我突然意识到，我被惯坏了。

上个月Oracle老爷在这里提到难度问题，认为把玩家当弱智的无脑化游戏设定是现代游戏工业的一种倒退，我现在觉得，我也被无脑化了。用中旬作者群老黑老爷的话说，叫被“反智化”了。

我承认自己是个没有什么内涵的枪枪枪爱好者，至今打通的最多的游戏是一条道摸到黑的FPS（说你呢《使命召唤》），Steam上《半衰期2》的游戏记录还停留在47号公路，但放在以前，我至少还算个有耐心的人，如今我似乎连这点耐心都没有了。

《使命召唤》这样的无脑猪突游戏大约只能让玩家绷紧了反应神经，却丢掉了思考能力，成为一台只会接受各种指令的打枪机器，然而在同质化泛滥的今天，似乎哪款游戏不尽量迎合玩家的畏难就是二缺，不做上大大的地图标记和任务指示就是落伍，不放进自动回血、掩体或者自动瞄准就是反人类，就连《魔兽世界》也开始一步步褪去曾经相当核心向的某些设定，开始尽可能的为新玩家提供各种便利，无形中还干掉了不少民间插件的存在意义。至于同为欧美网游的《无尽的任务》在国内是怎么死的，除了游戏背景对大部分国内玩家来说不甚熟悉之外，最大的短板莫过于极为核心向的系统设定让当时的中国玩家无法适应，当然这就扯远了，也跟本文没什么太大关系。

而上面这一切，无一不是把玩家当成掌上明珠和小皇帝一样捧着，十余年前曾经在中国教育界产生过无数大讨论的“溺爱有害”却如今在游戏中继续着。没办法，谁让玩家就是上帝呢，这年头早已不是上世纪90年代PC和主机游戏不论是开发还是市场都在青春期成长的时代了，每年的神作佳作雷作大雷作下雨点似的砸到玩家面前，稍有不慎就会引来各种飞盘怒删，把客户拦在门外可是大忌哟，连《恶魔之魂》《大神》这类竞争年度大奖的巨作甚至也就是刚过百万级的销量，完全对不上自己的身价，还不是因为难度太大或设定不够亲民。至于那边的国产和非国产网游什么的……那个你们玩着我先走了。

而玩家自己这边，最早的70后玩家大多成家立业，我等80后却很快开始被90乃至00后赶超，网络资讯传播的发达让各种攻略、总结和资料唾手可得，为一本游戏杂志上自己梦寐以求的大作攻略望穿秋水的日子早就一去不复返了，为一个迷宫坐在电脑前钻研上一天的劲头越来越少了，如今往往遇到困难首先想到的是Google一下或者修改器伺候，久而久之越来越懒得思考，越来越懒得坚持，越来越懒得……

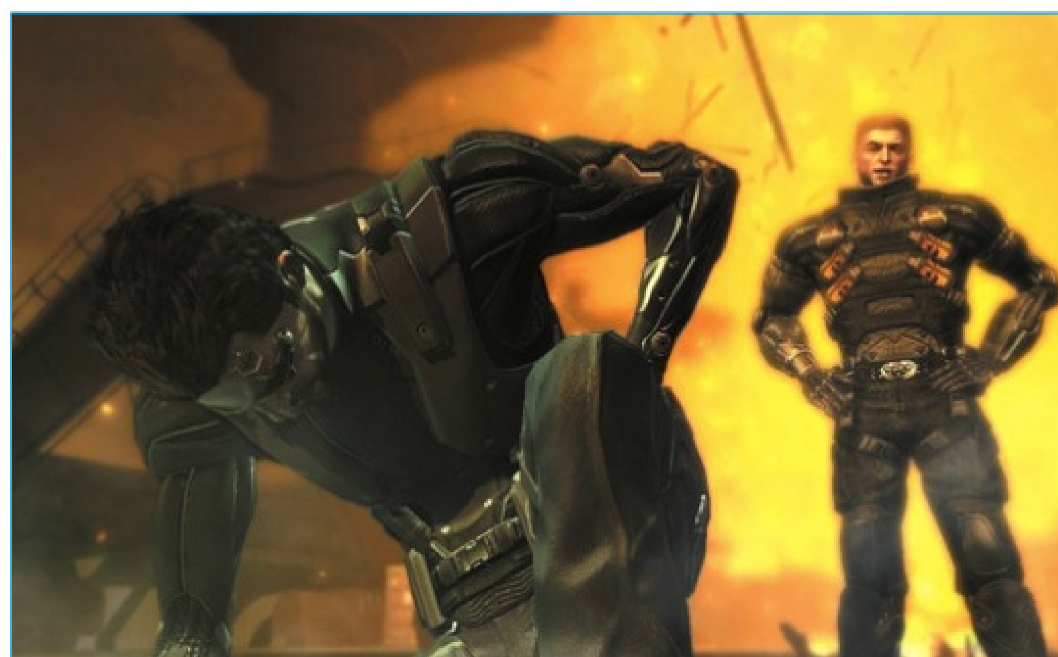
> “看攻略这种事情大家都不想的，可谁让咱们都被惯坏了呢？又是被谁惯坏的呢？”

最近不是还有香港媒体说青少年全都患上“Google依赖症”，失去电脑和网络仿如文盲么，有时候，咱们还真是快朝这个方向沉下去了。就比如我，如果游戏拿到的比较晚，那基本上就直接从Wiki或各路攻略开始，一周目就想着完美结局或者全收集了，即便早早的第一时间打通，接下来的时间也基本都在Google攻略和资料扫荡成就以及隐藏点中度过，早已极少自己动手动脑，虽说也不是多么快餐，但还是跟理想中的核心玩家有不小的差距呀。

老派玩家或者上了年纪的玩家大多会怀念在《仙剑奇侠传》两眼一抹黑的攀爬锁妖塔的时光，或者是在课间与同学讨论自己昨晚《星际争霸》对战的心得和教训，要么是自己在《暗黑破坏神Ⅱ》里又刷到了哪件强力装备。

而现在，不论哪款新作，发售当日（甚至发售日之前）必定已经有各种流程攻略出现，一周内各大隐藏点和成就就已经被剥的精光，虽说没人逼着谁去看，但拿到一款新游戏的神秘感和兴奋感却远远不如从前了，甚至打穿游戏后那种或多或少的成就感也因此打了不少折扣，有时我真的会想，游戏是这么玩的？

罢了，或许是我开始年纪大了瞎矫情，玩游戏嘛，最重要的是开心对不对，看攻略这种事情大家都不想的，可谁让咱们都被惯坏了呢？可归根到底，咱们又是被谁惯坏的呢？



简森你怎么了，没看攻略被抓住了？

要有爱



罗萨
每天都喝点铁观音，感觉自己整个人都文艺了

一直以来，我都很喜欢《宠物小精灵》，但是小时候每天坐在电视机前看着火箭队被打飞时，总是很伤感。

到达火车站的时候是早晨6点，还有点没睡醒。这个时间睡不醒对于我这个上了年龄的撰稿人来说是一件非常正常的事，当然我也挺佩服某些超人作者的，都30来岁了还和小伙子似的，晚上不睡，白天精神，此真大丈夫，在下比不了。我来火车站是为了给朋友送票，一下车的时候感觉空气凉凉的真舒服，然而十秒之后我就开始不欣赏这种凉爽，不由得吐出一句脏话："真TM的冷"。

东北的天气已经远远没有我小的时候冷，我记得上世纪90年代到了三九天的时候，气温零下二三十度那是常事。上小学的时候很多孩子都穿那种带兜兜的棉裤，我也穿。有一次放学的时候尿急，路上一直有人也不好意思随地小便，只好故作从容地往回走，好不容易走到一个僻静的角落，赶紧手忙脚乱地解衣服。结果棉裤还没脱下来，就感觉到胯下一阵温暖，这份温暖一瞬而过，冰甲就生成了。此事如今回忆一下不禁莞尔，宋有杨延昭浇水筑冰城以抗辽兵，今有我罗主任撒尿结冰甲护卫中枢，颇有古人之风，颇有古人之风。

一边抱怨着天气的寒冷，一边还得朝着火车站走。长白路客运站有着很深的纵长，所以还有很多时间让我的大脑去联想着那些不靠谱的事情。我寻思着这天气拜温室效应之赐已经暖和不少了，为什么反而觉得自己的抗冰冻属性越来越差了呢。我在《上古卷轴V》中的诺德人角色到了这环境应该完全大丈夫的吧，没准还能掏出个冻梨冻柿子"咔嚓咔嚓"补充体力。

大脑在意淫，眼睛也在观察。因为临近年关的原因，火车站里人满为患，有的人站着，有的人坐着，有的人躺着，但不管是站着的人、坐着的人、和躺着的人，眼神中都写着疲倦，疲倦中又带些期盼。我觉得这种场景似曾相识，因为就在并不遥远的过去，当PSV的日版、港版开始发售的时候，许多玩家也守候在电玩店的前面，站着、坐着或是躺着，疲倦中也带着点期盼。

PSV港版首发那天，朋友不断在微博上刷着各样的信息，我是羡慕这位远在香港的编辑朋友的，他也不觉得等在外面有多么辛苦。还好香港的天气不错，如果这是在东北，不知道这些哥们是不是还能Hold住。朋友去排队的时候，前面已经有了很多玩家，这些家伙之所以能够聚在一起，只因为对游戏有"爱"，这份共同的爱让北京人、上海人、广东人聚在一起，而且十分和谐。没有京巴，没有沪狗，也没有南蛮子，只有玩家。

对于这些抢首发的玩家，很多人是不理解的。我也有很长一段时间都不能理解这个事情，但后来我也有了沉迷的作家，沉迷的歌手，我也有了充足的收入，所以我也很自然地选择了第一时间入手自己喜欢的东西，那瞬间获得的喜悦确实沁人心脾。在这个社会里，能用钱就能买来这么一份幸福真的是一件值得开心的事情。不过PSV抢首发并不全都是因为爱所以爱的开心故事，奸商们也很喜欢用"爱"换取利润，于是我们很自然的看到PSV的价钱水涨船高。

> **"一个好人是有爱的，不光爱游戏，爱自己，还爱他的家庭和这个世界。"**

朋友在6点多一点与我汇合，这是一次不在计划内的回家，因为他妈妈身体状况不佳。我们在一起聊了会游戏，聊了会工作，也聊了聊何时入手PSV，但聊得最多的还是阿姨的健康，忧色见于他的眉间。当检票开始的声音传出，我们少了一次拥抱，他匆匆背上行囊，我虽看不见月台，但我知道他很急，比买PSV急得多，尽管这份焦急并不能让他早一点回到家。

面对着高价的PSV，买或是不买，这真的是一个问题。如果以幸福论来判断的话，买是没有什么异议的。但当你准备为了这份爱而奋不顾身的时候，不知道你能否想到另一份爱。你的家乡也许还有年迈的父母，他们为了你的学业日夜操劳，别忘了这也是爱；你的房中也许还有年幼的子女，他们等待着你买上一份小礼物让他们开心，别忘了这也是爱；你的身边也许还有年轻的少女，她期盼着能早早和你拥有一栋房子再生个胖娃娃，别忘了这还是爱。你排队，你狂热，你抢首发这些都没有问题，但前提是你的收入能够不因这份小爱而忽略大爱，前提是你的承担能够不因这个追求而迷失自我。

这一代的年轻人真的很辛苦，我们都想追求一些自我，都想收获简简单单的幸福，却一次次在现实面前撞个头破血流。可不管这个社会如何，我们都得做好自己。一个好人是有爱的，不光爱游戏，爱自己，还爱他的家庭和这个世界。

上帝说："要有爱"。罗主任打心眼里认同这句幻想的话语，然后他低声沉吟了一句："阿弥陀佛，善哉善哉"。



等待港版首发的玩家，其中有不少都是从大陆跑过去排队的



年度游戏
——千个哈姆雷特的困局

■策划 本刊编辑部 ■执笔 digmouse

2011年12月11日，著名的Spike TV年度电子游戏颁奖礼（Video Game Awards）在美国加州圣莫妮卡举行，和往年一样，十余个奖项花落各家，当然同样发生了的还有随之而来的各种口水战和争论。每年年末，玩家们开始回顾这一年玩过了什么游戏、哪些游戏好玩、哪些游戏想掰盘，各家游戏媒体也开始盘点这一年发售的游戏作品，而此时"年度游戏"的种种纷争就开始浮出水面。

年度游戏的暗流涌动

"年度游戏"（Game of the Year，缩写GotY）这个概念首次出现在游戏媒体上的有据可查记录，是美国游戏杂志《Electronic Gaming Monthly》于1989年首次提出的，同期的美国著名桌游杂志《Games》在1991年颁布了首个年度游戏奖项，但他们的年度游戏评选仅限于桌面游戏领域，直到1997年，他们才评选了首个电子游戏的年度奖项。

我们更熟悉的"年度游戏"概念大多来源于进入网络媒体时代之后，诸如GameSpot、IGN、GameTrailers等老牌游戏媒体每年年终的各项评选都备受关注，自然，也会引发一轮又一轮无休止的口水战，这乃后话，暂且放下不谈。

在开始接下来这几页的胡言乱语之前，我想先摘录一些其实原本随处可查的资料，过去10年内的年度最佳，在各家媒体的眼里，到底都花落谁家？它们的销量和口碑是否真的能够配得上头顶上亮闪闪的"GotY"花环？

资料来源：GameSpot、IGN、Spike TV、Wikipedia、Metacritic和VGChartz。Metascore为Metacritic媒体总评，销量数据来自VGChartz，仅供参考。

Gamespot.com

首个年度游戏奖项评选开始于1996年，自2002年起PC与主机平台合并参选，因此本文从2002年开始计算。

年份	获奖游戏	平台	评分	销量
2002	银河战士Prime	NGC	97	283万
2003	塞尔达传说——风之韵	NGC	96	455万
2004	魔兽世界	PC	93	809万*
2005	生化危机4	多平台	96**	510万
2006	战争机器	X360	94	590万
2007	超级马里奥银河	Wii	97	1007万
2008	潜龙谍影4	PS3	94	553万
2009	恶魔之魂	PS3	89	150万
2010	荒野大镖客——救赎	多平台	95	1077万
2011	上古卷轴V——天际	多平台	96	900万

*：为欧美地区实体发售版销售额，数字版及其他不发售实体版的地区未计算在内。

**：取最高评分平台版本的分值，下同。

IGN.com

首个年度游戏奖项开始于2001年，之前每个平台的奖项独立。2011年最佳游戏奖项至发稿尚未公布。

年份	获奖游戏	平台	评分	销量
2001	光环——战斗进化	Xbox	97	643万
2002	战地1942	PC	89	不详
2003	旧共和国武士	多平台	94	240万
2004	半衰期2	PC	96	413万
2005	战神	PS2	94	376万
2006	大神	PS2	94	92万
2007	超级马里奥银河	Wii	97	1007万
2008	辐射3	多平台	93	710万
2009	神秘海域2	PS3	95	538万
2010	质量效应2	多平台	96	605万

Spike Video Game Awards

Spike TV的首个年度游戏颁奖典礼开始于2003年。

年份	获奖游戏	平台	评分	销量
2003	麦登NFL 2004	多平台	94	498万
2004	圣安地列斯	多平台	93	2191万
2005	生化危机4	多平台	96	510万
2006	上古卷轴Ⅳ——湮灭	多平台	94	600万
2007	生化震撼	多平台	96	380万
2008	横行霸道Ⅳ	多平台	98	1884万
2009	神秘海域2	PS3	96	538万
2010	荒野大镖客	多平台	95	1007万
2011	上古卷轴V——天际	多平台	95	900万

互动艺术及科学学会

（Academy of Interactive Arts & Sciences）

1997年起开始评选年度游戏奖项。

年份	获奖游戏	平台	评分	销量
2001	光环——战斗进化	Xbox	97	643万
2002	战地1942	PC	89	不详
2003	使命召唤	PC	91	不详
2004	半衰期2	PC	96	413万
2005	战神	PS2	94	376万
2006	战争机器	X360	94	590万
2007	现代战争	多平台	97	1565万

2008	小小大星球	PS3	95	478万
2009	神秘海域2	PS3	95	538万
2010	质量效应2	多平台	96	605万

英国电影和电视艺术学会（British Academy of Film and Television Arts，BAFTA）

BAFTA的游戏奖项自2003年起从互动娱乐奖项中分离出来成为单独的颁奖类目。

年份	获奖游戏	平台	评分	销量
2003	使命召唤	PC	91	不详
2004	半衰期2	PC	96	413万
2007	生化震撼	多平台	96	380万
2008	超级马里奥银河	Wii	97	1007万
2009	阿卡姆疯人院	多平台	96	576万
2010	质量效应2	多平台	96	605万

篇幅所限，数据罗列到此为止，我想大家已经看出，我这里选择的5家评奖方中两家是欧美游戏媒体的龙头老大，一家是代表主流社会看法的电视媒体，还有两家则是学院派气息浓厚的学术组织，虽然数据样本不多，倒也可以代表各方各界的不同视角。

上头这几张大表想表达的无非是：某些年份的年度游戏各家口径惊人一致而大多数年份却有相当大的出入。2004年的《半衰期2》因其惊艳的画面、强大的物理和游戏性设定，以及继承前作的精致剧情表现赢得了大多数评奖方的青睐，而2009年《神秘海域2》则完全凭借令人叹为观止的画面和美术设定，以及炉火纯青的电影化叙事手法，以PS3单平台独占的身份揽得多个头衔。但在大作竞争激烈的2007、2008等年份，各家却是各有一本经要念，玩家也自然是一千个人里说一千个哈姆雷特，各执一词纠缠不清。千言万语无非汇聚成一个词：“凭什么！”

大多年度游戏获奖者都是叫好又叫座的神级作品，诸如《超级马里奥银河》《横行霸道——圣安地列斯》和《横行霸道Ⅳ》等等巨作皆是个个满分又销量突破千万的怪兽，但也有些年份的年度游戏或是让人摸不着头脑，比如《恶魔之魂》，或者是口碑出众却销量惨淡，比如PS2年代的神作《大神》（Okami），其销量之惨淡与其在游戏史上的地位完全是天差地别之分。

凭什么你行？

说起质疑浪潮，不得不说说那些吵翻了天的“各种不服”，比如前面提到的《恶魔之魂》。

2009年，也是个大作井喷的年份，前有前文提到的《神秘海域2》，后有BioWare野心之作《龙世纪》，更不要说《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》和《刺客信条Ⅱ》两大热门品牌了。而这一年GameSpot的年度游戏大奖出人意料的给予了From Software的PS3独占作品《恶魔之魂》，记得当时结果一出，评论充斥着“这游戏是啥？”之类的论调。而GameSpot给出的理由是：“《恶魔之魂》将一些亘古不变的旧酒装进了一个从未见过的新瓶，以至于我们无法将其与其他游戏比较。是的，《恶魔之魂》的难度高到令人发指，但是玩家从中得到的快感与回报也同样是无与伦比的。你在这个世界中生存的一切方法都深深地刻印到了游戏体验的血脉中。《恶魔之魂》是一款让人深受启发，同时装满了各式各样的娱乐价值的游戏——也是2009年最好的游戏。”

在当时看来，《恶魔之魂》以其超高的难度（玩家在任何时刻都有可能遭遇极为棘手的敌人并且战斗难度极高）、极大的世界自由度，似乎只能成为叫好不叫座的先驱类游戏中的一员，更不要提From Software原本默默无闻的出身了。但现在从马后炮的角度来看，《恶魔之魂》近乎无限的自由度和扩展性、创新的玩家交互模式（玩家可以在任何地方留下自己的标记和留言并被其他玩家看到）着实启发了很多欧美游戏的开发思路，而对核心玩家来说，不论是《恶魔之魂》，还是两年后的续作《黑暗之魂》，都是不可多得的经典作品。虽然我仍然不认同GameSpot当年的这一选择，但这并不能说是一个错误的决定。

凭什么我不行？

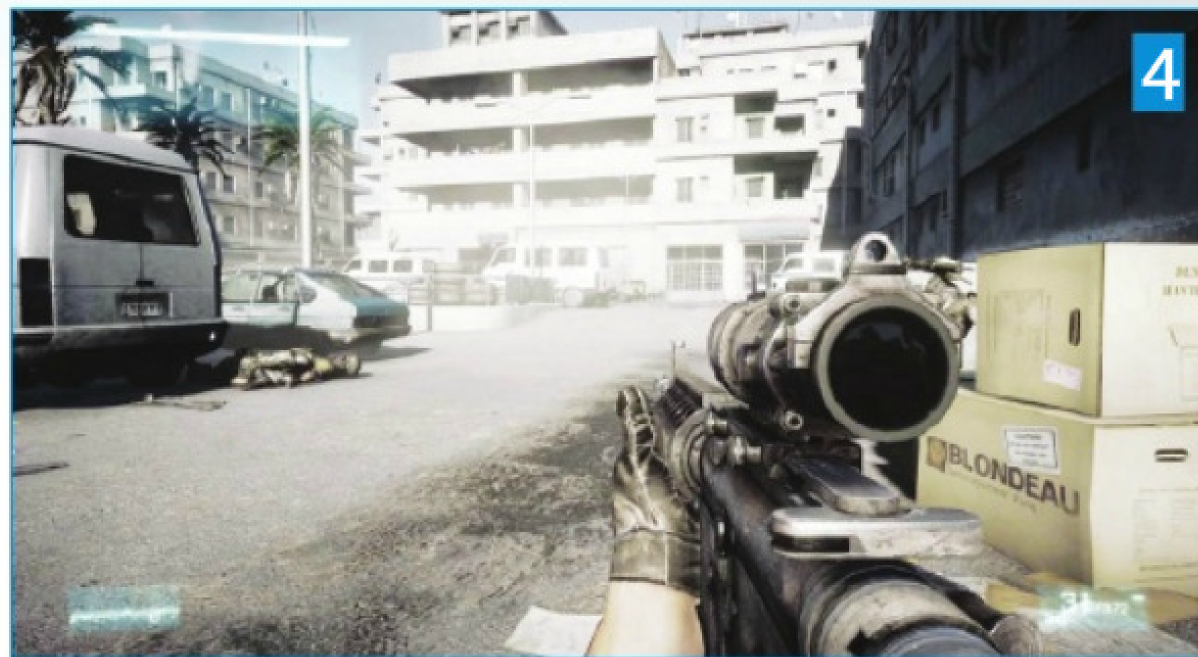
相比上面一条，这个大概更能引起无休止的口水战，如今玩家自觉站队的现象越来越严重不说，还经常自动发起帮派战争式的狂轰滥炸，去年年末《战地3》和《现代战争3》玩家间的战火滔天恐怕在游戏史上都将成为奇谈，很不幸，这里偏偏又要和《战地3》扯上关系。

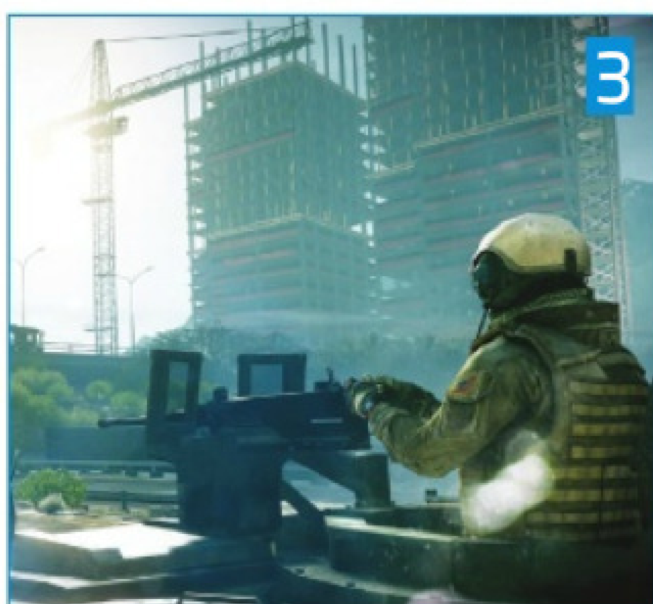
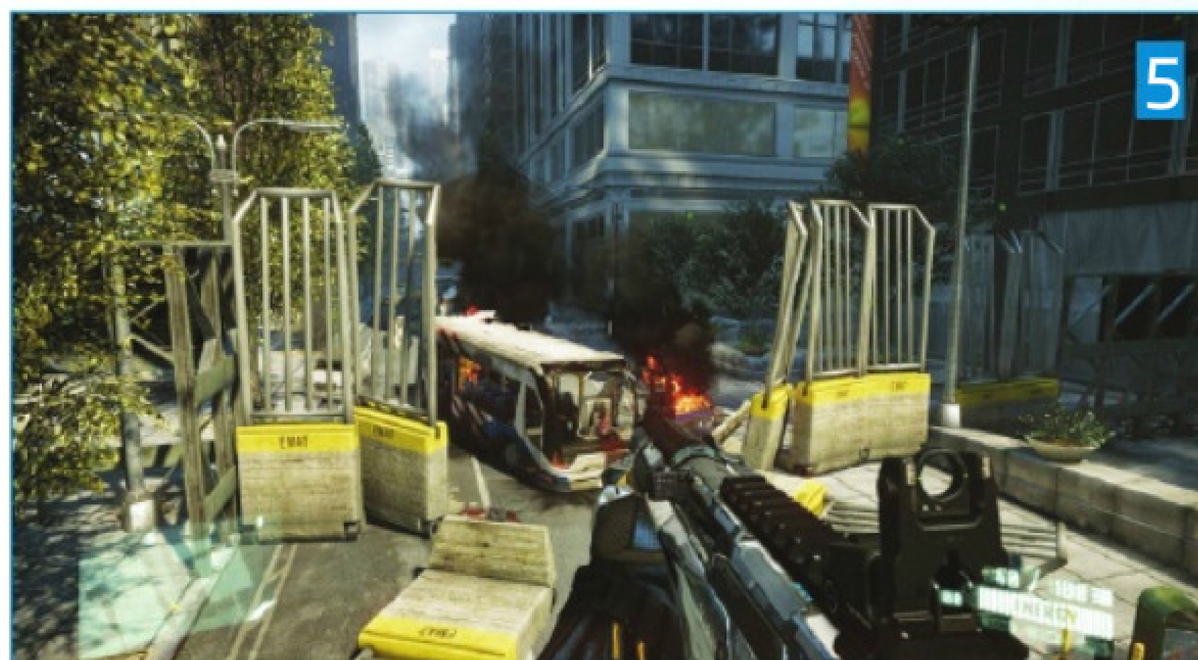
EA《战地3》的宣传广告可是上下了不少的血本，只是最终在销量上还是被对门的《现代战争3》压过了不止一头，一举占领打枪游戏制高点的野望也要来年再战了，但考虑到这个系列和本作那庞大的用户群，我们不免在各家的年度游戏评奖页面下面不停的看到这样的评论：“为什么不是《战地3》！为什么不是《战地3》！”

先抛开今年的年度游戏是不是该给《上古卷轴Ⅴ》不谈，想成为这一年的最强，总有一条是不能免俗的：必须做到尽可能的完美无瑕，无懈可击。《战地3》满足这个标准了吗？是的，霜寒2引擎呈现极为华丽和真实的现代战场确实霸气十足，牛气冲天，64人空地混合战斗的磅礴气势也让《现代战争3》的CS式小打小闹无地自容，但《战地3》并非铁板一块：空洞无趣的单人战役让人大呼被预告片骗了，主机版相比PC画面上缩水严重，以至于年度画面技术大奖都纷纷投给了《孤岛危机2》或是《神秘海域3》。

说到这里跑个题，为何技术画面奖《孤岛危机2》压过《战地3》一头，倒不是说霜寒2引擎一定不如CryENGINE 3，也不是说《孤岛危机2》画面是不是比《战地3》强出几条街，而是说《孤岛危机2》在保证画面的情况下做到了三平台效果近似，这在如今比起PC来就是老弱病残的两大主机上简直就是技术奇迹。后来Crytek用CryENGINE 3将《孤岛危机》原作单人战役部分移植至Xbox 360，便有玩家打出10分后留下如此评论：“我是做游戏开发的程序员，我知道你们（Crytek）做到这一步有多么厉害。”

其实，说来说去，这年度游戏原本就是公说公有理婆说婆有理，但选谁不选谁这里面总归有些门道。下面这些描述并不是要告诉你什么样的游戏是好游戏，仅仅是说明怎么样才能在年末盘点中赚得高分。

1. 2009年的最大赢家其实是《神秘海域2》
2. 《大神》是最大的叫好不叫座的典型
3. 光鲜的画面无法弥补《战地3》战役的硬伤，例如这个坦克关卡
4-5. 《孤岛危机2》相比《战地3》的引擎效率更优秀

原创作品或系列首作？加分！ 代表：《战争机器》《战神》《恶魔之魂》。在如今这续作横行的年代，新鲜血液总是能赢得不少的基础印象分的。

十年磨一剑？加分！ 代表：《上古卷轴Ⅴ——天际》。浮躁的快餐年代，不论是能够沉淀下来做游戏的工作室还是能够容忍漫长开发周期的发行商都越来越少，时间和耐心很容易赢得媒体的好感。

开放和多线？加分！ 代表：《横行霸道Ⅳ》《荒野大镖客》。开放性沙盘或是多线剧情任务意味着游戏的重复可玩性，《现代战争3》这样的5小时快餐电影纵然初次体验快感十足，但第二遍就索然无味了。

表现力革命？加分！ 代表：《半衰期2》《使命召唤》《神秘海域2》。作为现代廉价消费娱乐的中坚力量，每一次游戏作品的艺术表现力的进化，都由一款率先确定了一个流派的游戏发起，诸如《半衰期2》对物理引擎的出色运用和“使命召唤”系列对电影化表现手法的发扬。

原创玩法？加分！ 代表：《战争机器》《小小大星球》。《战争机器》并不是首款掩体射击游戏，也并不是首款越肩射击游戏，但Epic将二者的巧妙结合成就了一代传奇；而《小小大星球》与玩家MOD社区的紧密结合则开创了一片新的天地。

但不论专业人士们抱着何种眼光以何种准绳勾勒出这一年游戏界在他们意见下的最终王者，这最后的赢家总是要面对一个更大且更直接相关的群体——厂商的衣食父母，堪比上帝的用户，也就是玩家们的挑剔眼光和各自的私心与癖好。更大的争论，从这里才刚刚开始。

一千个哈姆雷特的困局：塞钱论

有言称“一千个读者的眼中有一千个哈姆雷特”，游戏玩家莫不是如此。文化背景、游戏经验、个人风格乃至常用游戏平台的种种差异使得亿万玩家或自觉或不自觉的被划分到了一个个如同水火老死不相往来的阵营，前有“任青”“索匪”“软粉”，后有今年大出风头的“战地厨”“使命饭”之争，每年的这个时候，不仅开发商翘首期盼自家儿女能不能走上红地毯受万人景仰，玩家们也作为围观群众为自己钟爱的游戏暗暗捏着一把劲。

几乎在每个欧美媒体年度游戏奖项的评论栏，我们都能看到一句老话：“塞钱了吧”，或者是“XXX钱没塞够吧”。“塞钱论”不知不觉的成为了欧美游戏媒体每年这时的“阴谋论”，当然我并不是真的说EA一定贿赂了IGN才让《质量效应2》拿到2010年的年度最佳，毕竟后者的品质是毋庸置疑的。

只是如今游戏产业早已不比10年前或者是上世纪90年代的未开化时期，每年潮水般涌现的各种新作让玩家早已看花了眼，虽然如今主机游戏市场红火的不得了，PC拜机能的巨大优势和Steam等数字发行平台带来的成本优势也有复苏迹象，但市场的容纳能力总归是有限的，玩家的钱包是有限的，玩家的时间那更是定死的，宣传攻势早已成为游戏工业的重要一环。其次，即便GameSpot或IGN这样有大集团撑腰（前者隶属CBS哥伦比亚广播集团，后者的母公司

则是大名鼎鼎的新闻集团）的欧美媒体，在自负盈亏体系下其相当一部分的收入来自厂商的广告投放。最后，编辑们也是玩家，是个玩家就有自己的喜好，一来二去，评奖方一边是“我喜欢这游戏”的发自内心和“吃人的嘴短”的言不由衷，这种两相矛盾隐隐约约的体现在了奖项结果时而出现的怪异和不自然上。

而到了玩家这边，口水战在每年的这个时候会随着一个又一个奖项的出炉掀起一波又一波的高潮，“凭什么”的叫骂声不绝于耳，让人不停的有种“相煎何太急”的感慨：大家都是玩游戏的，何必呢。相比起来，隔壁同为廉价娱乐提供者的电影行业可就和谐的多了，从来没人因为看到谁去看了《龙门飞甲》而没去看《那些年我们一起追的女孩》而血口喷人乃至大打出手，也更少见因为《拆弹部队》压过《阿凡达》拿了奥斯卡而要咒卡梅隆的老婆或者电影艺术与科学学院不得好死啊，玩家在随着游戏产业一起成长，同时，也要一点点地学会成熟和理性。

VGA的十字路口?

扯了这么多，还是回到开篇的VGA上来吧。在每年林林总总的各项年度评奖中，Spike TV的VGA因其独特的电视平台身份总能获得最多的关注，2011年的VGA颁奖礼于12月11日在加州圣莫妮卡举办，先不谈几家欢喜几家愁，今年的VGA却在随后引来了相当多的负面评价，主要集中在奖项评选的流程混乱、颁奖仪式内容繁杂，而最核心的问题在于，Spike TV似乎试图将这样一场游戏产业的盛宴尽可能地向主流社会靠拢，但是很显然，他们在一些根基问题上犯了错误。英国著名游戏媒体VG247的记者Johnny Cullen撰文，用“惨烈的车祸”（Car Crash）来形容今年的VGA颁奖礼，深入评点了这个唯一面向主流社会的年度总结活动，读完之后你会感觉如何呢？原文如下：

6.小岛秀夫这样的游戏英雄才应该是这场秀的主角
7.《上古卷轴V》的这个年度最佳可以说是毫无争议的
8.我们是否真的需要好莱坞明星来撑起玩家盛宴的场子？







2011年12月11日，周六晚上——英国时间是周日早上——Spike在圣莫妮卡举办了今年的VGA颁奖礼，同时还会有惯常的各种大作发布。

后者确实是爆点满满，但颁奖礼？不好说。

鉴于往年VGA的案底，我们原本不应太高期望，但今年的VGA简直是将愚蠢度提到了前所未及的境界。这么说吧，我不想看到Felicia Day（著名网络游戏情景剧《The Guild》女主角）在台上装疯卖傻；也不想看到不知从You-Tube上哪冒出来的张三王五像给WWE做广告一样夸夸其谈，更不想看到什么虽然不认识但是好像很厉害的电视明星来夸耀他们拿过了什么奖，然后冷不丁的介绍某款新游戏。

不要在严肃的舞台上开低俗玩笑，好吧，那确实对某些人的胃口。我们不需要在游戏颁奖礼上看到这些，适当的玩笑调节气氛是可以的，但千万不要喧宾夺主。

好莱坞的入侵

我们需要在属于自己的游戏颁奖礼上掺入主流明星吗？是不是一定要Hulk Hogan（WWE巨星）、will.i.am（《X战警——金刚狼》《里约大冒险》）、Charlie Sheen（《好汉两个半》）来做颁奖嘉宾？

另一方面，我们更希望看到那些幕后的开发者们能独自享受他们应得的荣光，而不是让那些已经荣耀一生的明星大腕分享镁光灯。况且，在电视机前观看VGA的观众们很大程度上反而和游戏产业没有多少关联，他们中的大部分人往往都不知道——而且可能也不在意——Ken Levine（《生化震撼——无垠》）、小岛秀夫（“潜龙谍影”系列）或者是Cliff Bleszinski（《战争机器》）是谁。

我其实不确定这么写是不是合适，但至少应该有一些平衡机制，只是在过去的这个周日，我们没有看到。

而真正的颁奖呢？简直是一场灾难。只有少数几个奖是在台上颁发的。没数错的话只有3个：Rocksteady上台为《蝙蝠侠——阿卡姆城》领奖，Infinity Ward和Sledge-hammer Games领取了《现代战争3》的奖项，最后Be-thesda拿走了《上古卷轴V》的年度游戏奖项。其他的全在

典礼前匆匆颁发或在某个画面里一闪而过了。

好吧我承认，全在台上颁发确实可能时间不够。现实是残酷的，这是大部分典礼的通病，但如果你只是先把大部分奖项一扫而光然后在台上播一段剪辑好的VCR，好给各路游戏的公布以及七七八八的闲话腾出时间，那这就是个主次不分的问题了。今年的VGA在“颁奖”（缩写中的A代表“Awards”）一环上完全没有深思熟虑可言。

实际上我是看到《蝙蝠侠——阿卡姆城》的两位出色的配音演员：Mark Hamil（1976年《星球大战——新的希望》中卢克·天行者的扮演者！为小丑配音）和Tara Strong（为小丑女Harley Quinn配音）的话才发出上面的言论的，他们二人获得了最佳男角色演出奖和最佳女角色演出奖的提名，只是最后负于了Stephen Merchant和Ellen McLain在《传送门2》中对Wheatley和GLaDOS的精彩演绎。

Hamil在微博上这样说：“VGA你在搞什么？没有获奖我不感到遗憾，但我只是想知道奖是什么时候颁发的。我扭个头结果错过了？台下颁奖？我和Tara可还在前排坐着呢！”

Tara Strong随后补充说“让我和Hamil在看台干坐着却连个提名都不宣布一下？VGA你想什么呢？”

关键问题来了：Tara Strong的提名奖项，在颁奖礼开始前已经由Ellen McLain亲自领走了，领奖过程在Spike官网通过网络直播，而他们二人的提名则在一段短片中一闪而过。

这可是一场颁奖礼，名字可就叫“电子游戏颁奖礼”，要么颁奖要么就洗洗睡。

或者搞个折中方案：颁奖礼本身和各种新作发布分开举行，2个活动单独进行转播。第一天仅仅是颁奖礼，不进行新作发布，让开发者们主持颁奖礼并发表感言，让他们为这一年在游戏业的伟大成就享受聚光灯的照耀。

Machinima（著名游戏视频社区媒体，其YouTube频道目前全站点击排名第一）的游戏业界颁奖礼（Inside Gaming Awards，IGA）就是这种方案的正面例子，IGA在VGA的前一天举行，核心是为游戏和游戏视频制作者颁奖，没有什么歌舞升平的不必要桥段。

而第二天，也就是VGA的周日则是各种新作发布的时间，让开发者们也参与到其中来，这样不就皆大欢喜了？

整个晚上唯一让人感动的瞬间，是宫本茂亲自领取“塞尔达传说”系列的名人堂奖项。没有人意料到他会亲自到场。由于他近日已经宣布退居二线，能够再次看到他把熟悉的对游戏的激情带上舞台真的是一件温暖人心的事情。

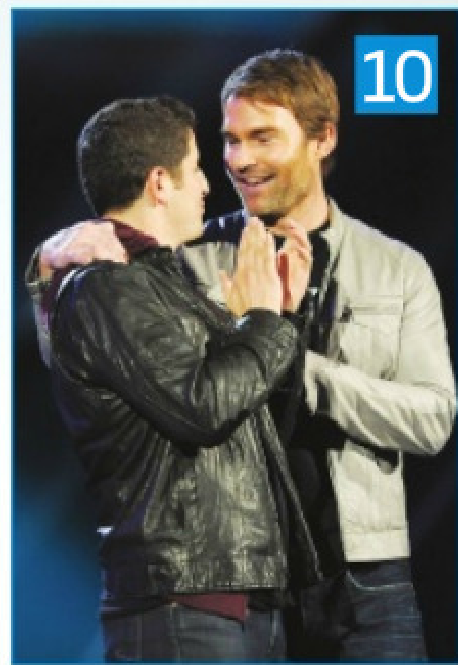
不幸的是，我们正在热泪盈眶的时候，突然发现宫本茂，创造了史上最耳熟能详的几位游戏角色的传奇大师，却和Charlie Sheen站在一个舞台上。

专业性的不足

接下来暴雪的3位创始人Mike Morhaime、Frank Pierce和Alan Adam前来领取了他们的游戏之神奖项，毫无疑问他们实至名归。我为什么要对这个桥段说三道四？这个奖项是由《美国派》的两位主演Jason Biggs和Shaun William Scott颁发的，而Shaun在请出暴雪的3位大神的时候居然背后对Biggs做出不雅动作，拜托，有点节操好不好。

都没节操成这样了，整个颁奖礼能歪成什么样？很可惜，25位全美最权威的游戏评论家，包括Kotaku的Brian Crecente和Stephen Totilo、Joystiq的Chris Grant、Game Informer的Andy McNamara和《Xbox官方杂志》的主编Francesca Reyes在内，他们的辛勤工作都被低俗玩笑、《水果忍者》的Cos和穿插其中的各路游戏发布掩盖了。







9.这个名人堂奖是对宫本茂传奇一生的巨大肯定
10.二位，这是大舞台，请有些风度好吗？
11. Geoff的才华和能力无人质疑，但今年的VGA他并未信守承诺

最遗憾的是什么？这一切都是这25位中的一人操办的。Geoff Keighley（VGA主持人，著名游戏业界记者）不止一次说过，这是给玩家的严肃颁奖礼，但很显然我在周日早上看到的根本不是这么回事。

我在半年前的gamescom上曾经和Geoff Keighley有过一面之缘，当时我、Alex Donaldson（UFFNetwork创始人）、前VG247作者Joe Anderson和他在前往索尼发布会的路上聊了一些关于他撰写的《传送门2》和《潜龙谍影2》“最后时刻”系列专题上的东西（《〈传送门〉2的最后时刻》译文版刊登于中旬刊6月中一期）。

但不要被迷惑了：Keighley作为一名记者和评论家是绝对出众的。他的文章行云流水，就像你在《〈传送门2〉的最后时刻》中看到的那样，他的采访咄咄逼人直击要害，就像他在E3上从任天堂北美总裁Reggie嘴里套话那样。他绝对是我们这个圈子里的知名人物。

不然你认为他怎么能为GameTrailers搞到那么多独家？他怎么能搞到Naughty Dog的新作的独家消息（顽皮狗新作《The Last of Us》在VGA公布）？他怎么能亲自请到小岛秀夫来宣布《潜龙崛起》（Metal Gear Rising）被转交给了Platinum Games（《猎天使魔女》《征服》）？

但即便如此，他所一手操办的这项典礼却在一个最基本的层面上没有满足我们的期望。

我们需要能够严肃的对待游戏作品的主流媒体，你什么时候在金球奖颁奖礼上看到有嘉宾做不雅动作和开低俗玩笑？

这个周日的夜晚，每一个美好瞬间——宫本茂，暴雪娱乐和某些新作发布——的得分都被VGA自己倒扣了回去。下一年的这个时候我们仍然会彻夜等待新的奖项诞生和新的游戏发表，但请做出一些改变吧。

ASSASSIN'S CREED

剑桥刺客信条史

■策划 本刊编辑部 ■执笔 GET、Merlinpinkst

剑桥史学丛书的编辑和出版，近年来成果斐然。继引起广泛反响的《剑桥倚天屠龙史》被介绍到中国之后，又一部研究中世纪以来人类合作与对抗关系的新著《剑桥刺客信条史》被译成了孔夫子的文字，摆在中国读者的面前，这对史学界来说具有重要意义。

中文版序言
刺客的信条

和《剑桥倚天屠龙史》的研究方向类似，这部新编纂的历史专著将目光投向“阿萨辛”刺客团与圣殿骑士万年以来的发展与抗争，可谓目光独具，其中许多事实的揭露足以改变人类的历史。同时，要感谢育碧软件通过最现代的视频游戏的方式，重新演绎了这段不为人知的过去，通过迄今为止发行的游戏、小说、电影和漫画，游戏文化传播者让这个世界上的年轻人也能用喜闻乐见的方式了解我们的过去，这是同样意义非凡的工作。

作为一个系列爱好者，我饱含热情地体验了《刺客信条——启示录》这款最新的游戏。正像许多人已经评价过的那样，这款集合育碧旗下多家工作室力量的作品没有给人耳目一新的感觉，和《刺客信条Ⅱ》三部曲游戏作比较，这是迄今主线长度最短也最没有新意的作品。但它的意义在于完整性，它非常精到地用9个章节讲完了阿泰尔与艾吉奥的故事，并且让游戏中的两位主角实现了聚首。就像你们将要读到的这部史书一样，如果缺失了上面这段精彩的桥段，便不是完整的历史了。在写完故事的同时，这款游戏有它所要表达的内涵，这种内涵不仅没有因为艺术作品或多或少的“戏说”成分偏离历史的主轴，而且深刻抓住了这个系列游戏的核心。

这就是我要强调的——当人们说起“刺客信条”这个热门游戏，你首先想到的是什么？是潜藏暗杀的快感？是迷离曲折的情节？我认为都不是，“刺客信条”故事的核心一直就是游戏标题里的那4个字，从不曾偏离。如果迷雾一般的情节曾经遮蔽了你对“刺客信条”本身的注意，我们不妨简单梳理一下。这当中首要的问题是，什么是刺客的信条？你也许在紧张刺激的游戏之外从未认真思考过这个问题，其实游戏中的大量台词和文档一直在强调这些刺客的准则。通过阿泰尔的导师艾尔·穆阿利姆之口，我们了解了三原则——不要无谓杀戮、不要危及兄弟会，以及隐于显眼之处。

“万事皆虚，万事皆允”（Nothing is true, everything is permitted）是信条的核心部分，每个刺客加入兄弟会时都会吟诵这句格言。它的字面意思简单直白，但并非本意。阿泰尔曾说：“我们的信条并未给予我们无限的自由，它指导









1.以马车战开始，以马车战结束，留给君士坦丁堡的故事实际上只有五六个章节
2.《启示录》的战斗爽是爽快，但难度上一直没什么起色
3.令许多人不知所措的塔防游戏，并没有增加玩家的好感度
4.优素福塑造得不错，可惜发挥空间太少，最后的死也太草率









5.《启示录》不是没有精彩桥段，但这些段落缺少铺垫，显得整个故事被压缩过一般
6.故事的本质是，好人似乎帮助了恶人，这就是刺客们的期望吗？
7.在最后一封家书里，艾吉奥说，他已经累了
8.薪火相传这个桥段的处理举重若轻

我们变得更为明智。”这句格言的真正含义是，社会是在不断变化的，刺客也不应该固执地追随传统。刺客们并不可以为所欲为，格言是在提醒他们，不要固步自封，当你处于困难或险境，总有另一条路的存在。

《刺客信条——启示录》的故事将阿泰尔和艾吉奥时隔300年的聚首作为高潮处理，体现的也是这句格言的意义。在通过马斯亚夫钥匙闪回的5个记忆里，阿泰尔毕生都在履行刺客的信条，他并不是完人——他没有阿巴斯的偏执，但也曾失手害死至亲，可贵的是他一直在研究和思考。到了晚年，作为刺客的首领，阿泰尔更需要信仰的指引来处理所有的身后事，直到将自己封闭在巨大的活棺材里，用生命守卫信念。

育碧蒙特利尔的开发者们是讲故事的好手。他们设计了一个简单的情节，让玩家自己去体会薪火相传的含义：阿泰尔走进地下图书馆时，要颤抖着将拱廊里的火炬熄灭，当艾吉奥300年后来到这里时，他要做的是依次将它们点燃。这个细节颇具仪式感，庄重严肃，不费一句台词，所要表达的东西已经尽数得以表现。但艾吉奥的世界与阿泰尔的时代已经有所不同，他为了复仇和刺客的事业忙碌半生，却在君士坦丁堡遭遇了人生的最大挫折。他与圣殿骑士苦战到底，争夺阿泰尔留下的遗产；他极力帮助苏莱曼王子，仿佛看到了奥斯曼帝国人民的幸福未来——到头来不过是让心狠手毒的沙利姆登上皇位。刺客的信条还可以指引他，但艾吉奥感觉到累了，他完成了使命，他思索着自己的另一条路是什么……

这就是《刺客信条——启示录》的故事，它的重点不是描述艾吉奥的成长，不是描述兄弟会的重建，它的重点是“启示”。这是对《剑桥刺客信条史》中将要讲述的遥远未来的启示，也是系列内涵的进一步发挥。在故事上做了足够铺垫以后，艾吉奥可以淡然地望着阿泰尔的遗骸说：

“没有书本，没有智慧。只有你，我的兄弟。”

本书由一位译者统领全书翻译，绝无市售书籍译名表不统一、译文机器味道浓重之问题，请放心阅读之！

业余历史爱好者 Merlinpinkstaff
写于北京阜石路兄弟会遗址考古工地

第一章
神，人类的缔造者

在地球亿万年的岁月里，什么是值得被大书特书的？生物的出现？恐龙的灭绝？智慧种族人类的出现？没错，这些都可算是其中的一些里程碑。但其实在它们之中，还有一个不被普通人所知、值得永留千古的故事，那就是作为这个星球千万年进化过程中出现并且第一个称呼地球为家的种族——先行者（Those Who Came Before）的出现。

栏目编辑/Say/say@popsoft.com.cn 美术编辑/Lily

他们和现代人类是相似的，但也仅此而已，拥有人类模样外表的先行者拥有人类所没有的庞大体型和望尘莫及的平均寿命，他们的骨架比人类要大30%。因为他们体型庞大，允许他们拥有比人类更发达的大脑，和一种特殊的能力——第六感（The Six）。第六感允许先行者感知空间和时间，他们因此能预测未来。由于年代过于久远，这种文明的出现时间直到现在依然是谜，可以确认的一点是，他们拥有的科技就算是在灭绝后的几万年里，依然是人类望尘莫及的。这种文明的出现对地球的历史绝对是里程碑。因为他们是已知的第一个地球文明，所以他们也被称为第一文明（The First Civilization）。

就如历史上那些自认高贵的统治者或贵族一样，第一文明这种高等级的智慧种族当然也需要奴隶和仆人来服侍自己，因为如此，一种和第一文明相似的种族出现在地球上，那就是——人类。悠久和强大的科技知识允许先行者用他们的形象创造人类，并通过操纵和改变基因特性来加速这个新种族的进化过程。当然，仆人不需要像主人一样强大。为了有效地控制人类，先行者在造人的过程中限制了人类的潜能。对比其主人，人类的寿命更短、数量更少，并仅拥有五感。先行者认为，这一系列固定的限制还是不足以确保人类的服从性，他们在人类基因中加入了对某种特殊装置的响应，这种装置被现代人类称之为“伊甸的碎片”（Pieces of Eden）。

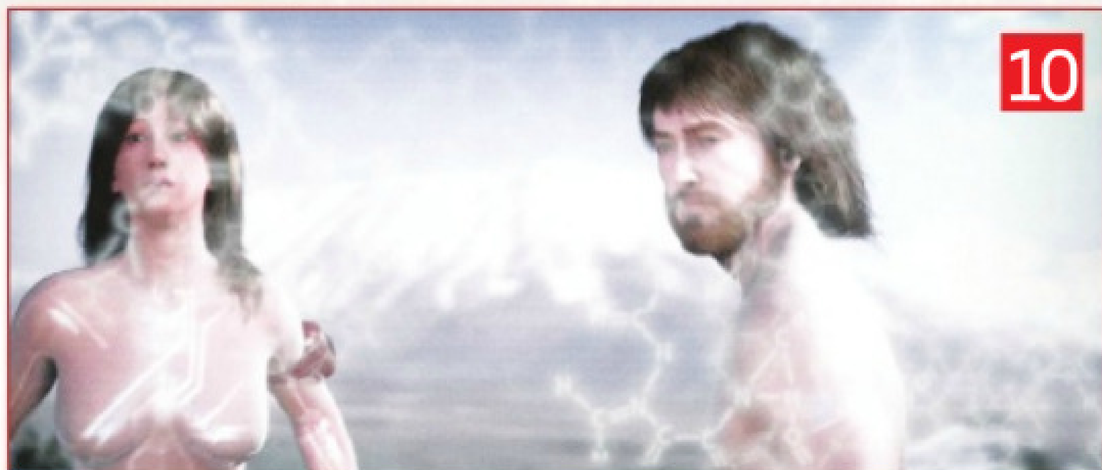
伊甸的碎片是一系列高级、复杂科技下的产物，它们有的呈现剑的形态、有的像是权杖，这其中最著名的则是仅存世6个的“伊甸的苹果”（Apples of Eden）。从仅存不多的史料中，可以看到先行者使用苹果来操纵并奴役人类的踪迹，而人类则视先行者为“神”。不过讽刺的是，人类的出现却正是先行者衰落并最终灭绝的标志。其后的几个世纪里，越来越多的人类和第一文明种族混血并演变（这解释了古人类物种和现代人类间存在的差别）。这些人类因为拥有第一文明的基因，所以能抵抗伊甸碎片的操纵。这被认为是先行者灭亡的部分原因。

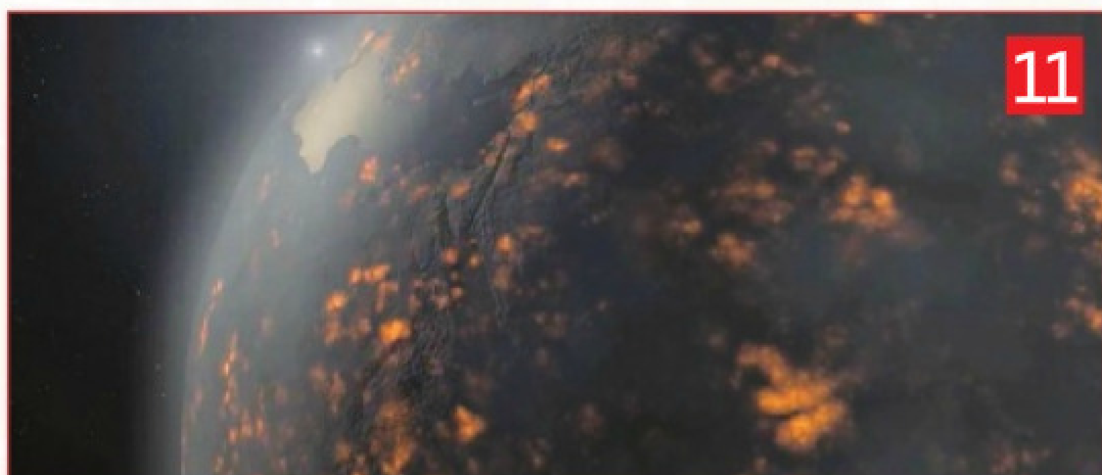
在长期的奴役过后，人类最终站起来反抗他们的主人。以亚当（Adam）和夏娃（Eve）从第一文明手上偷出苹果并逃出伊甸园为标志性事件，人类与先行者的战争全面爆发。先行者拥有强大且先进的科技，但受制于人海战术，大量的先行者在战争中被杀害。然而这不是压垮先行者的最后一根稻草，一场灾难在距今7万年前悄悄降临，最终为这场战争盖棺定论。

一声巨响震撼了天地，位于今天印度尼西亚苏门答腊岛北部的多峇湖火山猛烈喷发（起因是一场将地球磁场倒转的巨型太阳耀斑），并引发了相当于十亿吨烈性炸药当量的巨大爆炸。这场人类已知的最大灾难粉碎了大地，爆炸碎片划破了夜空并如雨一般落下，破坏了一切。大量人类因为这次灾难而死亡，数量也锐减至1万人。但他们还是值得庆幸的，因为先行者在灾难中濒临灭绝，他们仅剩数人，无力再与人类相抗衡。剩余的人类通过扩张，从非洲出发，越过了今天的中南半岛与澳大利亚，最终辗转到达世界各地，开始了新纪元。

先行者无法恢复往日的强盛，逐渐走向灭绝。由于他们的第六感，他们感觉到了未来的黑暗。剩余的先行者开始前往世界各地，他们的足迹遍布全球——希腊、罗马、伊特鲁里亚（Etruria，位于现代意大利中部的古代城邦国家）、印度以及中美洲的各种神庙，他们把自己拥有的伊甸碎片存放起来，并通过各种预言警告现代的人类：灾难还会再来。尽管付诸努力，但第一文明在衰落后还是被人类遗忘，成为后世人类无法理解的神明（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》，Assassin's Creed Encyclopedia，Ubiworkshop，2011年版）。







9.先行者使用伊甸的苹果奴役人类，根据《刺客信条Ⅱ》解谜后画面
10.亚当与夏娃从先行者手中偷取苹果并逃出伊甸园
11.灾难的降临，先行者和人类都濒临灭亡。现代天文学研究证实，太阳具有11年的活动周期，但在峰值时的太阳耀斑喷发也只能造成地球上的短时通讯中断
12.曾经的高级科技都市在灾难降临前的一刻，当中描绘的人类与现代人没有太大差别
13.剩余的3个先行者，也是对整个游戏起了关键作用的3个“神”





第二章
刺客与圣殿骑士的源流

先行者的史迹暂告一个段落，但人类的路才刚刚开始。在漫长的时间长河中，有人为了夺取权利而发动政变、战争，也有人为了自由而战。不同的理想、目标让两个不同的团体登上了历史舞台，他们斗争了长达2500年或更久，从古罗马、中东、意大利一直到近现代，见证了现代人类的所有兴衰，他们就是刺客（Assassins）和圣殿骑士（The Templars）。

两个组织虽有如此长的斗争史，但讽刺的是，回顾他们的起源，会发现两者其实拥有相同的祖先，那就是亚当和夏娃。这两个盗取伊甸的苹果并逃出伊甸园的人，被认为是刺客的始祖，许多研究认为，历史上的著名刺客都拥有他们的血统。但另一方面，他们在不知不觉中也孕育了他们最大的敌人圣殿骑士。作为已知的圣殿骑士"创立者"，亚当和夏娃的儿子该隐（Cain）杀死了他的兄弟亚伯（Abel），并从兄弟手上夺取了他父母从先行者那里夺来的苹果。学者们无法确认该隐是否因为此事的启发而最终创立了骑士团，但有一点可以肯定，他的行为驱使了其他人，并最终导致圣殿骑士的出现（以上部分内容根据《刺客信条Ⅱ》的16号实验体真相）。

两个组织在建立初期拥有共同的目标和梦想，他们的出发点都是为了人类。区别是：骑士团认为，他们的所作所为是在带领人类改变，并得到更美好的未来，达到这个目标的最好方法就是由他们领导人类；刺客认为，人类有自由的权力，他们会选择自己的道路，而刺客作为自由的守护者并为之而战。截然不同的选择使他们在漫长的历史中慢慢走上了敌对的道路。

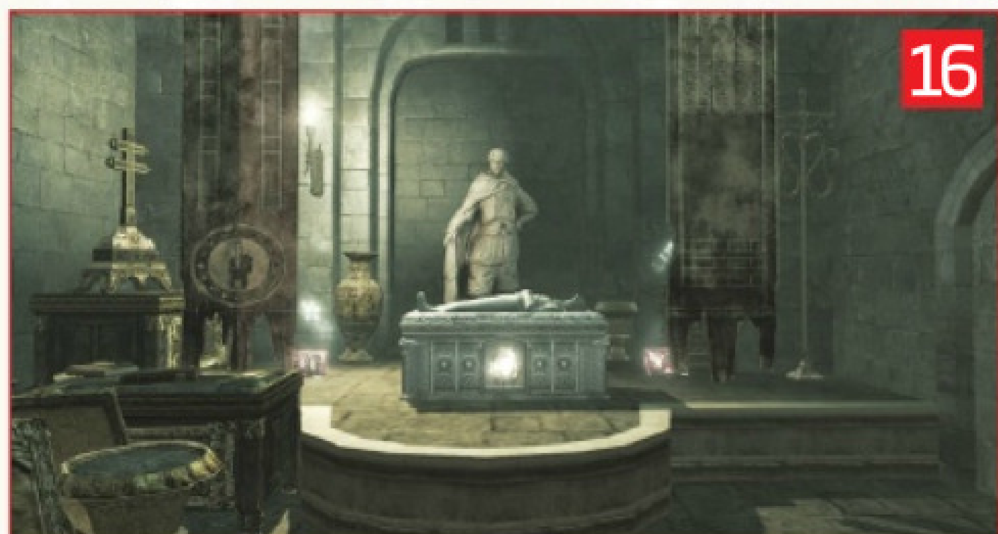
关于刺客和圣殿骑士斗争的记载只能追溯到公元前500年左右，他们的踪迹从地中海跨越到中国，但因为史籍缺佚，我们只能整理出部分事件：公元前485年，圣殿骑士泽克西斯一世（Xerxes I）在骑士团的帮助下成为阿契美尼德王朝（Achaemenid，是波斯首个征服大部份中亚地区建立的帝国）的国王。他在20年后被波斯刺客大流士（Darius）刺杀，是有记录的第一个被袖剑（Hidden Blade）杀死的人；公元前336年，亚历山大大帝从骑士团手中得到伊甸的权杖，并因其力量成为战无不胜的一代霸主，直到巴比伦刺客伊利塔尼（Iltani）用毒药终结了他的性命。骑士团的足迹也远至东方，公元前247年，秦王政在骑士团的帮助下登上皇位，统一中国，直到公元前210年被中国刺客魏宇（Wei Yu）用长矛刺死。即使在欧洲，骑士团也曾在古罗马有过一段异常活跃的时期，恺撒的崛起就离不开骑士团的帮助。我们无法得知恺撒究竟是不是骑士团成员，他在公元前44年被布鲁图和另外39个人以保护罗马自由为名在议会包围并刺杀。之后，刺客莱奥尼乌斯（Leonius）在公元41年刺杀了古罗马皇帝卡里古拉（以上部分内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

不得不提到的是，作为贯穿整个斗争的关键道具，双方对伊甸碎片的明争暗夺是家常便饭，其中之一就是259年，刺客和骑士团在古罗马为一个来自古埃及的伊甸碎片——生命之符展开的争夺战。双方各有伤亡，最终生命之符由被害

14.古代艺术中描述"该隐杀死自己的兄弟夺取苹果"的画面
15."刺客信条"中的刺客冢——中国刺客魏宇的石棺
16.波斯刺客大流士的归宿
17.在观察古罗马军队营地的阿奎硫斯
18.阿奎硫斯在任务中被古罗马士兵发现

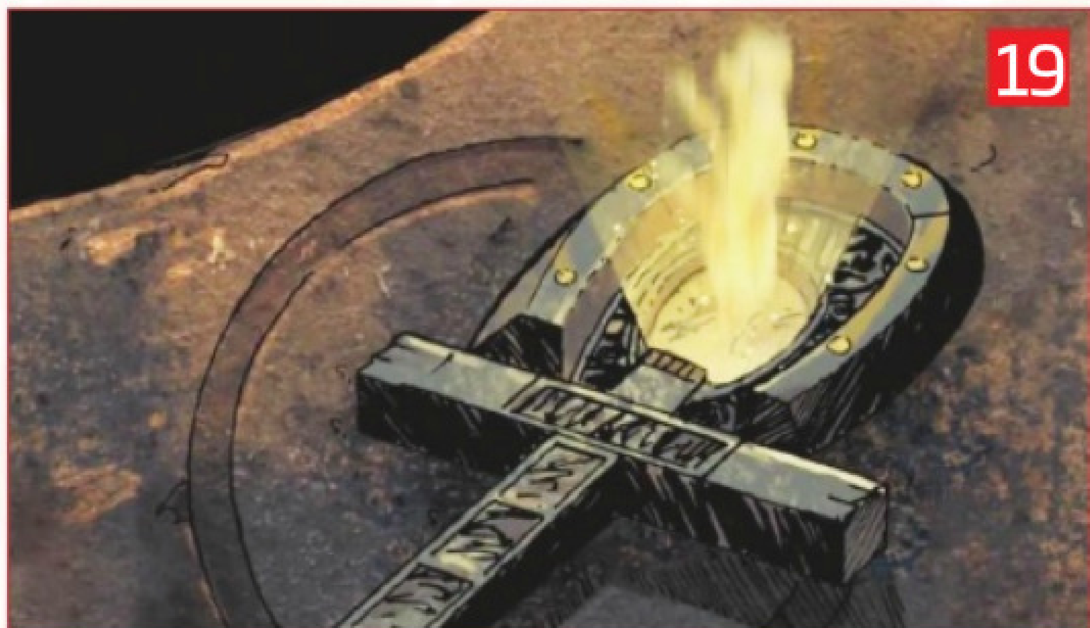


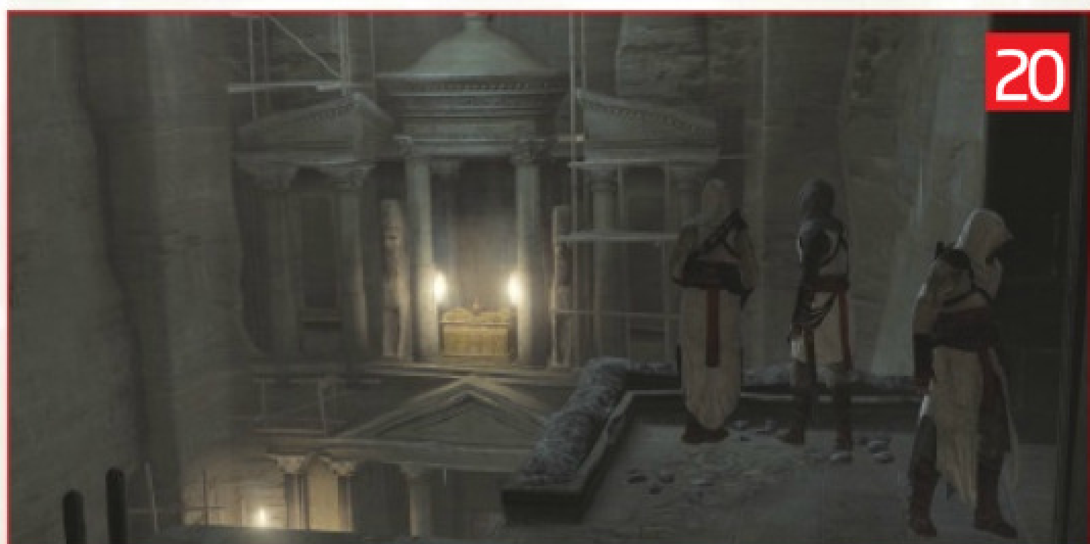
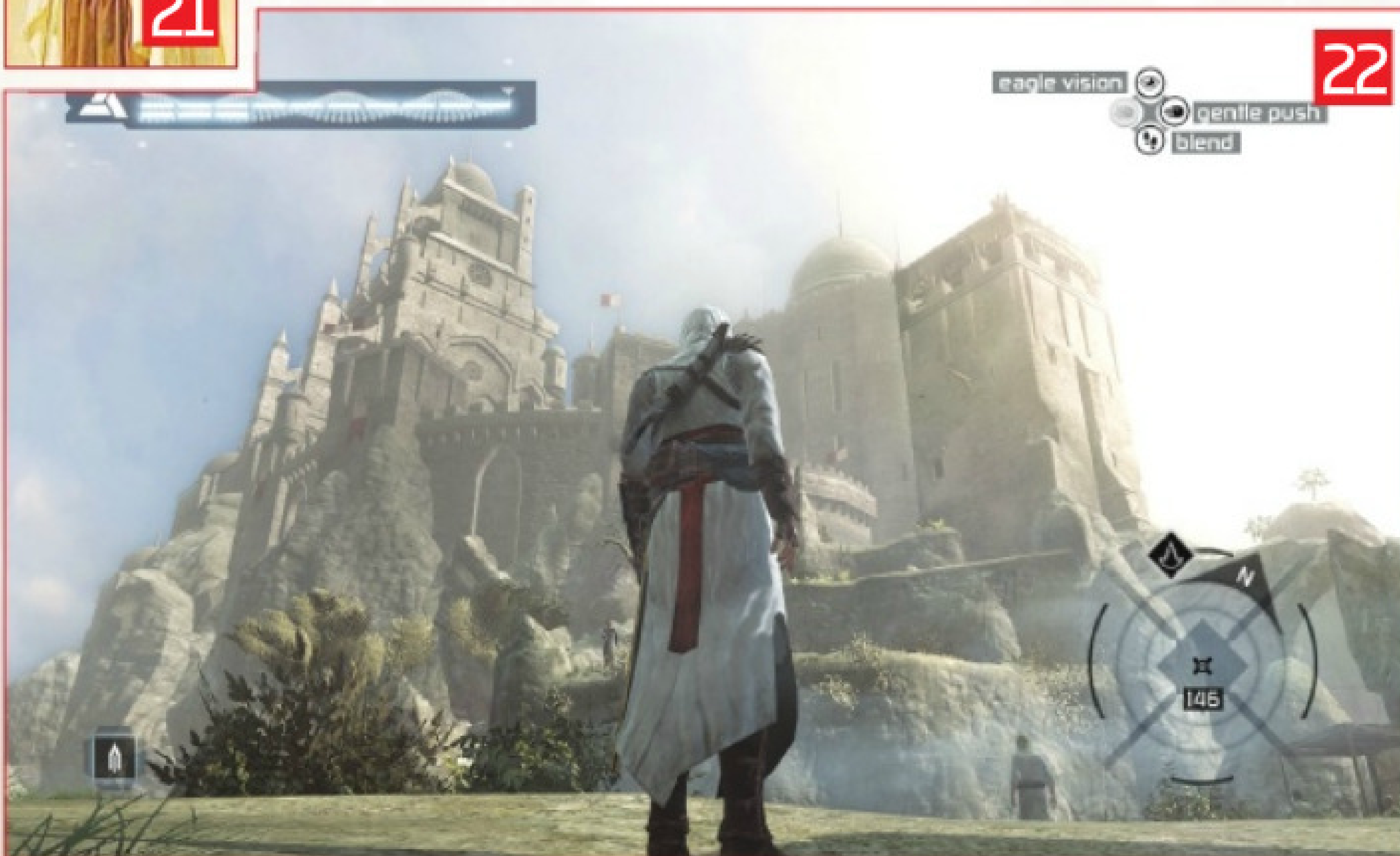










19.阿奎硫斯的目标——生命之符，讽刺的是，它并没有带来生命反而夺取了阿奎硫斯的性命
20.《刺客信条》序幕中的所罗门神殿，远处灯火通明之处摆放着失落的约柜
21.表骑士团的第一任团长雨果·德·帕英
22.兄弟会第一个家——马斯亚夫

的刺客阿奎硫斯（Aquilus）的妻子瓦莱里娅（Valeria）带到了意大利，并藏在了蒙特里久尼（Monteriggioni）。骑士团一直活跃到了公元3世纪，直到古罗马帝国的没落，他们暂时失去权利，转入地下活动。类似的争斗在此后的800年内没有停止的迹象——有权力的地方，就会有骑士团的出现，有骑士团的地方，也少不了刺客，这基本上为今后的历史定下了基调（以上部分内容根据法文版漫画《刺客信条》）。

到了公元12世纪，圣殿骑士们发现，光是权力没办法巩固他们自身的势力，如果要让圣殿骑士的影响再进一步，他们需要更强大的后台：宗教。没错，无论权力再大都终有腐朽的一天，但强大的信仰和精神却没有终结，在这个年代，没什么比基督教派更为稳固和强大。为此，不乏权贵和有影响力人士的骑士团利用自己的先天优势下了一盘很大的棋。

1118年，在基督教拥有强大影响力的骑士圣伯尔纳铎（Bernard de Clairvaux）派了9个亲信去圣地耶路撒冷（Jerusalem）寻找所罗门神殿（Solomon's Temple）。当时耶路撒冷常有来此朝圣的基督徒被屠杀，这9人在隔年打着拯救朝圣基督徒的旗号成立了“基督和所罗门圣殿的贫苦骑士团”（圣殿骑士团的正式全名），并成为最初的9名成员。他们的行动得到耶路撒冷国王鲍德温二世（Baldwin II）的默许，允许他们以圣殿山的阿克萨清真寺作为根据地，该寺正好建于所罗门神殿之上，方便了他们搜索的行动。另一方面，圣伯尔纳铎利用他在教派中的地位大力支持这个看似弱小的团体。后来，他还与当时的骑士团团长雨果·德·帕英（Hugues de Payens）写下了“拉丁法则”，使骑士团变成公开组织。1129年，在法国特鲁瓦举行的主教会议上，教皇正式承认了骑士团的地位，这使沉寂多时的骑士团如鱼得水。1139年，教皇英诺森二世（Innocent II）授予骑士团特权地位。圣殿骑士团只对教皇负责，不受国王和地方主教指挥；具有免税特权，还能在其领地收取十一税。此时的骑士团空前繁荣，快速吸纳了新成员，高峰期超过两万人，迅速地完成了从隐藏组织到官方特权组织的巨大转变。

作为对圣殿骑士团迅速扩张的回应，在十字军东征期间，刺客们也不再单独行动，他们第一次以组织的形式出现，这就是兄弟会（Brotherhood）。这时候的刺客由山中老人——艾尔·穆阿利姆（Al Mualim）带领，并以马斯亚夫（Masyaf）为据点开始养育并训练刺客，在他的带领下，兄弟会在马斯亚夫迅速发展，并在耶路撒冷和大马士革（Damascus）等主要城市建立起情报网。就这样，双方的行动为之后的交锋搭建好了舞台，历史人物们缓缓出场，扮演起属于他们的角色（以上部分内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

第三章
阿泰尔与兄弟会的崛起

在艾尔·穆阿利姆的众多学徒之中，有一个最棒的，他的名字叫阿泰尔·伊本·拉阿哈德（Altair Ibn-La'Ahad，Altair是“鹰”的意思）。阿泰尔拥有强大的能力鹰眼（Eagle Vision）和与其年龄完全不相符的技术，他的名字贯穿了整个第三次十字军东征时期刺客和圣殿骑士之间的战争，并扮演了关键角色。

阿泰尔土生土长于刺客基地马斯亚夫，从他睁开眼的第一天开始就注定了必须走上刺客这条路——当然，他想不到这条路会如此崎岖。阿泰尔的父亲是个穆斯林信徒，母亲是基督徒。不幸的是，母亲在他出生时就离开了世界，父亲成了他在这个世界上最亲近的人。1176年，父亲因刺杀行动被撒拉森人（Saracens，指从今叙利亚到沙特阿拉伯之间沙漠



23.阿泰尔奔驰在圣地，来自《刺客信条》原画
24.作为游戏故事的开端，从罗伯特挡开阿泰尔攻击的那一瞬间，他的命运就此改变
25.阿巴斯无时无刻不和阿泰尔唱反调，即便在马斯亚夫遇敌时也是如此
26.导师的信任让年轻的阿泰尔心生骄傲
27.罗伯特攻击马斯亚夫，阿泰尔偷袭对手，化险为夷









地带的游牧民族）捉住并处决，那年他才11岁，悲痛的阿泰尔只能目睹父亲受刑。当他回到家中，一个刺客出现在他面前，他就是艾哈迈德·索菲安（Ahmad Sofian）。他被撒拉森人捉住并审问，不堪折磨，最后说出了阿泰尔父亲的名字，也导致他被处决。无比内疚的艾哈迈德出于自责，在阿泰尔面前亲手了结了自己的性命，以偿还他所做的一切。

阿泰尔找到了他的导师艾尔·穆阿利姆，把发生的一切告诉了他。导师告诫他，不要把消息告诉他的朋友，艾哈迈德的儿子阿巴斯（Abbas Sofian）。出于对导师的尊重和在他心目中近似父亲的地位，阿泰尔对朋友保守着这个秘密，但这成为另一个悲剧的起因，并困扰了阿泰尔的一生——虽然过了很多年，阿巴斯还是无法对他父亲的死释怀，阿泰尔觉得阿巴斯有权知道真相，就告诉了阿巴斯所有的事实，然而这件事毁了他们之间的友谊。后来有一次，阿巴斯要求和阿泰尔用真剑进行练习，当阿泰尔拿起剑，他发现这根本不是练习，而是复仇。阿巴斯激动地扑到阿泰尔身上，用刀指着他的喉咙，大喊：“你说谎！你让我父亲蒙羞！”他们的战斗很快因为其他刺客的介入而终止，可阿巴斯心中对阿泰尔的恨却没有就此逝去……

阿泰尔能站在这个历史舞台上并成为主角，不但因为他那强大的战斗技巧，还因为他拥有其他刺客所没有的能力——鹰眼。这个只有特殊血统才能拥有的技能，使年仅25岁的阿泰尔成为刺客大师。也正因如此，强大的能力和快速的晋升让他开始自大和傲慢，认为自己天下无敌，而这为后来的事埋下了祸根。

1191年，25岁的阿泰尔在导师的派遣下与阿塞夫兄弟马里克（Malik）和卡达尔（Kadar）一起前往耶路撒冷的所罗门神殿去搜索一件“贵重物品”。在神殿里，他们看到了骑士首领罗伯特·德·萨布莱（Robert de Sablé），出于自负，阿泰尔不顾同伴劝阻擅自攻击罗伯特，但他忽略了一个很重要的要素——长久以来，刺客赖以成功的其中一个原因就是隐藏在黑暗中，等待最好的时机并作出攻击。当被冲晕了头脑的阿泰尔暴露自己并跳出去那一刻，胜利女神就已将他抛弃——阿泰尔轻松地被罗伯特击败，他也与同伴失散，只能两手空空地回到马斯亚夫。他的鲁莽令导师强烈不满，当艾尔·穆阿利姆痛诉的时候，马里克也拖着一条伤手出现在阿泰尔面前。他顺利完成任务，带回了那件贵重物品，并指责阿泰尔因为自大让他的兄弟死于骑士手下。对阿泰尔的审判大会都没完结——骑士团找上门来对马斯亚夫展开攻击，虽然阿泰尔奋力化解了危机，但艾尔·穆阿利姆指责这一切都是因阿泰尔造成的。他当众宣称阿泰尔为叛徒，而作为惩罚，艾尔·穆阿利姆拔出了匕首，用力插进了阿泰尔的腹腔……

阿泰尔死了么？不。当他从沉睡中醒来，发现他的“死”其实是导师的安排。艾尔·穆阿利姆给了阿泰尔一个机会去重获他的荣誉和尊严。

“这里有一份名单，他们都是给人民带来灾难、带来战争令这个大陆腐朽的人物。你所做的，就是找到他们，亲手结束他们，并为人民带来和平，而你，也将从你的罪中解放出来。”

“9个人的性命换我个人的赎罪……”

“有问题吗？”

“问题只是从哪个人开始而已。”

阿泰尔接受了导师的任务，踏上刺杀之旅。他前往大马士革，耶路撒冷和阿克里（Acre）追击他的目标，然而，当他亲手逐一结果他的目标时，他发现这份名单上的人，不完全是他导师所说的那样。实际上，他们正在努力一起争取某种和平。带着疑问的阿泰尔找到了导师，艾尔·穆阿利姆告诉他，这些人其实都是罗伯特身边的圣殿骑士，他们在密谋建立一个“新世界”。之前阿泰尔到所罗门神殿去夺取的财宝，正是这个计划所需要的关键物品——伊甸的苹果。苹果的无上能力是可以让使用者操纵其他人，如果圣殿骑士得到

它，他们会用苹果的力量控制整个地中海甚至更远的地方，实现他们所制定的和平。防止圣殿骑士的邪恶野心达成，正是阿泰尔刺杀这9个人的目的。导师的话让阿泰尔产生了更微妙的想法，他开始为自己以前的鲁莽和傲慢感到懊悔，也强烈地意识到自己作为刺客应有的责任——他应该为教团和地中海的自由负责，甚至奉献生命。

此时的暗杀名单上，等待阿泰尔的只剩下他的“老朋友”：圣殿骑士团长罗伯特。阿泰尔尾随他的踪迹来到耶路撒冷，此时罗伯特正在参加阿泰尔之前刺杀的骑士——马吉德·阿丁（Majd Addin）的葬礼。

对刺客来说，人群聚集之所就是暗杀者的天堂，心中暗喜的阿泰尔隐藏在人群中准备行事。可罗伯特并没有他想象的那么愚蠢，当阿泰尔踏进葬礼会场，埋伏好的士兵突然出现并开始攻击阿泰尔。当他终于来到罗伯特面前时，却发现这个罗伯特是由一个叫玛利亚·索普（Maria Thorpe）的女骑士扮演的。真正的罗伯特现在已经到达阿尔苏夫（Arsuf，位于今天的以色列），并开始联合伊斯兰教徒和十字军一起对兄弟会发起攻击，阿泰尔无心理会玛丽亚，他马不停蹄把这个消息告诉了马里克，并要求他调查所罗门神殿的真相，然后背负着沉重的压力前往阿尔苏夫。对他来说，此行的成败决定了兄弟会的未来……

匆匆忙忙赶到达阿尔苏夫战场，阿泰尔发现敌人的行动已经开始，留给他的时间已经不多。阿泰尔一路杀到前线并来到狮心王理查（Richard I）的营地。阿泰尔在国王面前揭露罗伯特的阴谋，罗伯特则否认一切指控。理查无法辨别双方故事的真伪，选择把决定权留给上帝——赐予他们二人决斗的权力，胜者的话即为真理。这次再也没有犯错，阿泰尔亲手把刀刃放在了罗伯特的脖子上，临终的罗伯特告诉了阿泰尔一个最震惊的秘密——他的导师艾尔·穆阿利姆事实上是个圣殿骑士。他试图通过阿泰尔的手除掉名单上的9个人，独占伊甸的苹果。

“你根本一无所知，阿泰尔，你只不过是艾尔的扯线木偶罢了。他耍了你，就像他耍了我们一样！”

阿泰尔如遇晴天霹雳，他得到了狮心王的宽恕，匆忙赶回马斯亚夫希望得到真相。回到家乡时，他开始感到一切都变得不对头，村民被洗脑，认为艾尔·穆阿利姆的领导能把他们带到光明的未来；城堡周围的刺客更开始向他攻击……在关键时刻，马里克带着未被控制的刺客们及时到来并与阿泰尔共同作战。留下马里克善后，阿泰尔独自踏进马斯亚夫的城堡。

城堡的主人此时正在花园默默地等待他的爱徒，当然，还有他的武器——伊甸的苹果。他向阿泰尔解释，苹果的能力可以控制人的内心，通过这个能力的指引，人类才能得到绝对的和平。然而这番话却已经偏离刺客之道，为了坚持刺客的信条，阿泰尔与自己曾经的导师挥刀相向。阿泰尔能抵抗部分苹果的影响，但导师放出了自己和已被阿泰尔杀死的9个圣殿骑士的幻影攻击阿泰尔。经历了这一切的阿泰尔无论心身都变得更加强大，最终击倒了他的导师。在临死前，艾尔说阿泰尔不会去毁灭苹果，因为他高尚的心不会允许他这样做。与此同时，从艾尔手中滑落的苹果投射出一个全息图像，这张地图上的标记指引着所有伊甸碎片的存放位置……（以上内容根据《刺客信条》原作故事）

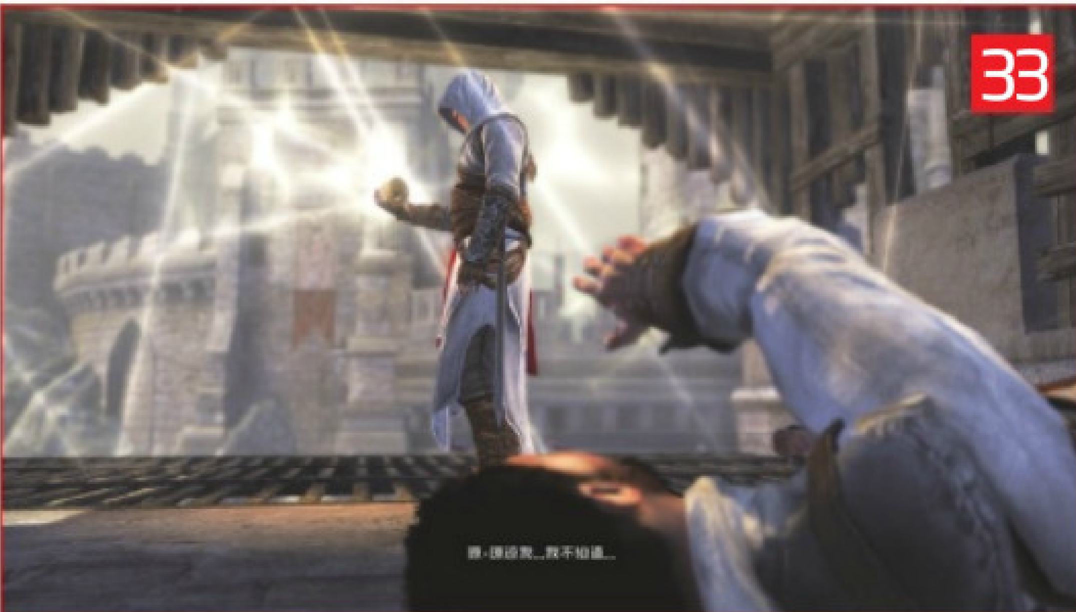














28.山中老人因所罗门神殿的失败“处决”了阿泰尔
29.深陷埋伏时，阿泰尔第一次遇到了妻子玛丽亚
30.阿泰尔在理查面前与罗伯特对峙
31.得知了一切阴谋的阿泰尔与自己的导师展开了最终对决
32.阿泰尔焚毁了导师的遗体，阿巴斯与阿泰尔的裂痕更深了
33.阿巴斯被苹果的魔力诱惑，却无法驾驭它的力量
34.苹果投射出了所有伊甸碎片的位置

第四章
马斯亚夫时代的终结

随着艾尔·穆阿利姆的死亡，阿泰尔成为兄弟会的新首领，但这并什么值得大肆庆祝，因为他知道，圣殿骑士还在四处施虐，接手兄弟会后他还有许多烂摊子需要善后。他开始书写日记（The Codex），用于记录他的经历和对伊甸苹果的研究。与此同时，阿泰尔也不忘调查圣殿骑士从阿克里到塞浦路斯的一举一动。

随着罗伯特·德·萨布莱的死，骑士团迎来了新的领导：阿尔芒·布沙尔（Armand Bouchart）。在追寻新敌人的过程中，阿泰尔再次遇到了女骑士玛利亚·索普，玛丽亚恨不得阿泰尔当时就在葬礼上把她解决：因为罗伯特的死，她的一生被完全毁掉了，愤怒的玛丽亚向阿泰尔展开攻击。阿泰尔将她制服，并把她当成人质带到了塞浦路斯的利马索尔（Limassol），此时布沙尔已经从狮心王手上夺取了整个岛屿的控制权。阿泰尔找到了刺客的盟友——本地抵抗组织的头目亚历山大（Alexander）。亚历山大非常欢喜地把玛丽亚关在利马索尔的抵港组织据点里，并帮助阿泰尔去搜索他认为圣殿骑士用于藏匿伊甸碎片的档案馆（Templar Archive）。

然而圣殿骑士没有给阿泰尔的搜索留下多少时间，他们发动了对抵抗组织据点的攻击，玛丽亚趁机逃到布沙尔处，警告他阿泰尔的存在，但布沙尔没有相信她的话，继续因为罗伯特的死而谴责她并把她关进牢笼。阿泰尔随后成功地把玛丽亚救出，并带着她再次追寻布沙尔到达凯里尼亚（Kyrenia）。阿泰尔尝试向玛丽亚解释，腐败令圣殿骑士失去了野心，正如自由的重要性过度限制了教团并使之无法得到和平——一切都会因此变得徒劳无功。

阿泰尔开始寻找凯里尼亚抵抗组织首领的帮助。组织的领导人巴拿巴（Barnabas）要求阿泰尔去帮他暗杀商人乔纳斯（Jonas）——一个被挂上背叛抵抗组织之名的人。乔纳斯向阿泰尔透露布沙尔的本地官员“公牛”的存在，并以此要求抵消他的罪孽。这时玛丽亚告诉阿泰尔，她之前曾见过这个叫“公牛”的人，他的真名叫莫洛奇（Moloch）。顺着线索找到并勒死莫洛奇后，阿泰尔回到抵抗组织基地，圣殿骑士已对这里展开了扫荡，玛丽亚和部分抵抗成员被莫洛奇的儿子沙利姆（Shalim）逮捕。阿泰尔才从一个幸运逃生的反抗组织成员口中得知，其实他看见的巴拿巴是冒牌的，真实身份是圣殿骑士的间谍，真正的巴拿巴早就在阿泰尔来到凯里尼亚前一天被处决。

阿泰尔开始追击沙利姆，并得知玛丽亚已从守卫手中逃脱，伪装成舞娘的玛丽亚进入圣希拉里翁城堡（Saint Hilarion Castle），并质问沙利姆的哥哥沙哈尔（Shahar），究竟何为骑士团真正的野心，而他们又想用苹果达到什么目标。玛丽亚刚得到真相，阿泰尔就现身并与兄弟俩对决。顺利解决掉他们以后，阿泰尔发现玛丽亚已趁混乱离开城堡。回利马索尔，整个城市都处于一片混乱，毫无秩序的抵抗军和猖獗的圣殿骑士士兵布满了整个城市，阿泰













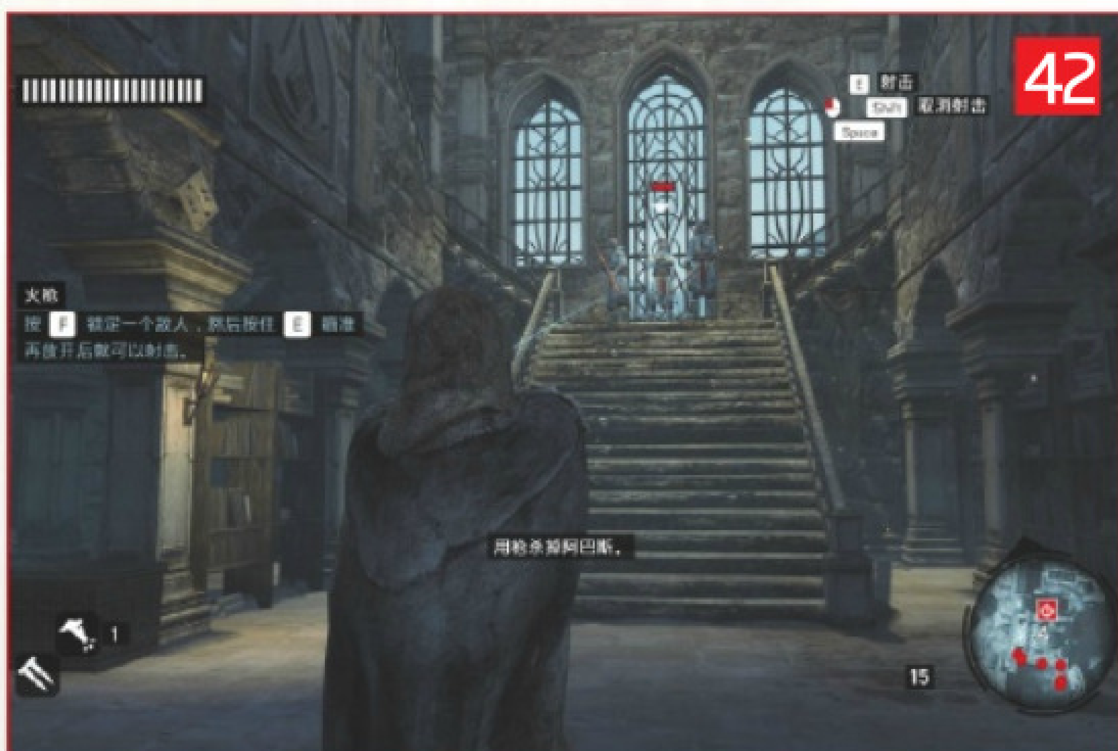
35.从很早开始，阿泰尔就开始写下手稿，日后这些手稿也被圣殿骑士所追逐
36.第一次看到巴拿巴，阿泰尔做梦都没想到这个人竟然是个冒牌货——《刺客信条——血统》
37.决战“公牛”，阿泰尔陷入苦战
38.在圣希拉里翁城堡杀死沙利姆和沙哈尔兄弟
39.一刀贯穿了布沙尔，《血统》的故事就此结束
40.蒙古归来，阿泰尔在玛丽亚的要求下去见阿巴斯，希望用和平方式夺回控制权



41.玛丽亚被害，悲愤的阿泰尔沉沦了20年

42.从苹果中悟到的新式武器了结了阿巴斯，在临终时，阿泰尔告诉了阿巴斯关于他父亲的真相

43.自我放逐了20年后，刺客大师回来了





尔的朋友抵抗组织首领亚历山大已被杀害。此外，布沙尔的间谍，那个在凯里尼亚扮演巴拿巴的人带队攻击抵抗军，并用乔纳斯的死煽动平民去攻击阿泰尔——因为间谍知道了伊甸的苹果就在阿泰尔手上并希望夺走它。不想攻击平民的阿泰尔拿出了伊甸苹果，并用它的力量把暴民驱散。当间谍嘲笑阿泰尔时，玛丽亚也得知了骑士团想滥用苹果力量的真正意图，她及时出现并杀死了间谍。二人找到了地下档案室，并在那里遇见布沙尔。他告诉阿泰尔，圣殿骑士团已经开始把他们的资源从塞浦路斯转移，确保它们不被刺客和狮心王获得。在已经空空如也的档案室里，两人拔出他们手中的剑，开始了最后的对决（以上内容根据PSP版《刺客信条——血统》的游戏故事，Assassin's Creed: Bloodlines，2009年）。

一切完结后，玛丽亚站在港口，她感觉自己如释重负，并告诉阿泰尔，她正式辞职了，从今天起骑士这个身份对她而言已成为历史。阿泰尔告诉她，他会投入更多的时间来研究伊甸苹果和宇宙的奥秘。玛丽亚决定与他同行，并最终在1193年成为阿泰尔此生的最爱，她给他生了两个孩子：达利姆（Darim Ibn-La'Ahad）和塞夫（Sef Ibn-La'Ahad），阿泰尔把他剩余的一生全部奉献在苹果的学习上。使用他所发现的知识，阿泰尔发明了很多新科技和可以使刺客变得更强的新装备，如毒刃（Poison blade）、袖枪（Hidden Gun）和由超轻金属打造、近乎无敌的铠甲（Armor of Altair）。借着苹果的力量，他也窥见那些发生在遥远过去的事情——多峇巨灾导致的毁灭，他的知识也推动他把他的手抄本变成指向那些“先知”的路标。

作为刺客的首领，阿泰尔带来了各种的革新，抛弃了很多艾尔·穆阿利姆时期的仪式和各种限制，例如刺客不能对他的孩子有爱护的心、行动和用毒的限制等，这些举动标志着兄弟会的复兴。阿泰尔也大力地在周边城市发展刺客势力，但由于第四次十字军东征的开始导致君士坦丁堡陷入混乱，他的发展计划无奈地暂时告终。1217年，成吉思汗（Genghis Khan）大军的铁蹄踏遍了世界。阿泰尔相信，成吉思汗的霸业全因伊甸碎片的支持，他带着玛丽亚和他们已经成为一流弩手的大儿子达利姆前往东方，去阻止即将来临的危机。

经过漫长的旅程，阿泰尔一家顺利抵达蒙古，他们联系到了当地刺客高曲兰（Qulan Gal），4人一起前往蒙古大营。精通弩术的达利姆找到一个高点，并把可能察觉他们行动的卫兵全部处理掉，阿泰尔一人潜入成吉思汗的大营。或许是岁月不饶人，阿泰尔的行动被卫兵发现并且负伤，幸好高曲兰救出了阿泰尔，两人逃出大营。这次失败并没有令刺客罢休，高曲兰和达利姆想到了一个妙计把成吉思汗引出营地，感觉到危险的成吉思汗夺马而逃，但机警的高曲兰拔出弓箭射倒了成吉思汗的座驾，达利姆则亲手送了一代枭雄最后一程。

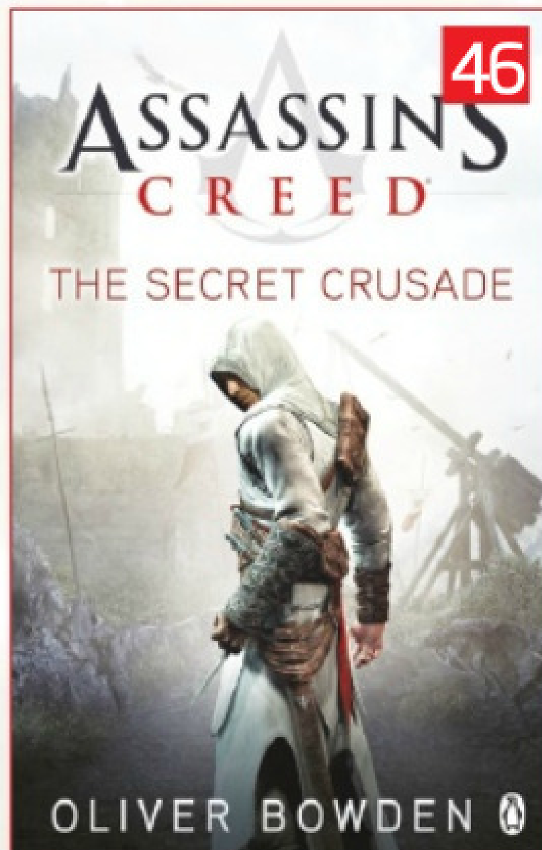
顺利铲除成吉思汗的阿泰尔一家时隔10年启程返回马斯亚夫，然而在那里等待阿泰尔的，不是刺客们热烈的欢呼，而是无尽的悲痛……（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》）

在前往蒙古时，阿泰尔让马里克代为治理马斯亚夫和兄弟会，他的小儿子塞夫因为要照顾自己的妻子和两个孩子，也选择了留在马斯亚夫。在此期间，阿巴斯，那个阿泰尔曾经的朋友，杀死了他的小儿子并把责任推卸给马里克。最终阿巴斯成了兄弟会的新首领。阿泰尔回来时，阿巴斯故技重施，杀死了马里克并嫁祸于阿泰尔，这次事件最终在愤怒的阿泰尔使用苹果的力量下结束，这也意外地令玛丽亚身亡。悲恸的阿泰尔离开了马斯亚夫，阿巴斯成功夺得了兄弟会的控制权。

阿泰尔前往阿拉穆特（Alamut，位于今伊朗境内），在那里他和儿子达利姆、塞夫的妻子与孩子们一起居住。他无时无刻不为自己的行动感到懊悔，为玛丽亚的死而自责，







44.阿泰尔的手抄本交给了旅行家兄弟
45.坐下来，休息一会……
46.描述阿泰尔故事的官方小说《秘密十字军》，它也出现在《启示录》开始的情节里

为此，他全神贯注地沉迷到苹果的研究上以忘记对爱妻的思念，并研究出了很多新的设计、战略和医药。一段时间后，塞夫的遗孀无法忍受专注于苹果研究的阿泰尔，带着儿子前往埃及亚历山大（Alexandria）。达利姆则奔走于法国和英国，告知蒙古人将会带来的威胁。

就这样，经历了20年的自我放逐，直到了1247年的一个夜晚，兄弟会的首领才回到马斯亚夫，让这里回到正轨。虽然时光飞逝，还是有不少刺客相信并期待着阿泰尔的回归。他们掩护阿泰尔进入城堡，并与阿巴斯对峙。过了那么多年，阿巴斯无法对父亲的死释怀，还痛斥阿泰尔不肯交出苹果。阿泰尔告诉阿巴斯，他的确没交出苹果，但他从苹果里学会了很多。他最终终结阿巴斯的一击，正是通过对苹果的研究制造的新式武器——袖枪。

再次执掌兄弟会后，阿泰尔在马斯亚夫建立起了一个图书馆（Altair's Library）。1257年，他邀请探险家马菲奥·波罗（Maffeo Polo）和尼科洛·波罗（Niccolo Polo）兄弟来参观图书馆，阿泰尔向尼科洛详述了他的一生，尼科洛则把这些经历写下来，传给了他的儿子马可·波罗（Marco Polo）。与此同时，阿泰尔开始慢慢地解散马斯亚夫的兄弟会——为了把更多的刺客派遣到世界各地。这一年年末，因为成吉思汗的死而赶来报复的蒙古军队包围了马斯亚夫，阿泰尔帮助波罗兄弟逃离了城市，并给了他们5个秘密图书馆的钥匙（Masyaf Keys），他还把他最重要的手抄本托付给探险家兄弟，希望他们能把这贵重的收藏本藏好并传于后世。

把所有事情都交代好，并指引所有人撤离后，阿泰尔与达利姆回到了城堡。站在图书馆前，阿泰尔向他的儿子道别。达利姆深知这个图书馆其实只是个巨大的棺材，但对父亲的决定他表示理解。达利姆深深地拥抱了父亲，然后不舍地带着剩余的书籍离开。阿泰尔关上了藏书室的门，并把苹果藏于深处。完成了所有的使命，阿泰尔慢慢走向了他生命的尽头，从他出生至今92年，经历了无数的战争、兴衰、背叛，并失去挚爱，他终于要坐下来休息一会了。他缓缓地闭上了眼睛。正如他所说：

“一个时代结束了……”

第五章
第二战场的开辟

历史的车轮不会因为某个人物的退场而停止，刺客和圣殿骑士之间的战争也并未结束。在阿泰尔的兄弟会和狮心王的双重夹击下，骑士团的力量变得无比薄弱，但现在的骑士团只不过是一个空壳而已，只要金蝉脱壳，骑士团他日依然可以东山再起。最后一任公开的骑士团团长雅克·德·莫莱（Jacques de Molay）深谙此道，他选择牺牲自己。1313年，雅克死于火刑，并用他自己的牺牲拯救了骑士团，也误导了刺客，换得了继续在暗地里活动的机会。

对于骑士团表面上的消失，骑士团并不痛惜，因为他们一开始想要获得的现在已经得到，那就是他们的宗教地位。随着几十年的渗透，大量骑士成功成为基督教派中的显赫人物，甚至当上了教皇。雅克临死前，还把他最信任的九骑士派遣到世界各地，继续着对人类的影响。也许正如骑士团所一直追寻的那样，只有真正带领人类获得美好未来，才是他们最终的目标？

另一方面，在阿泰尔死后，达利姆带着家人前往埃及亚历山大，与他兄弟的遗孀和儿子们会合。由于史料有限，对于达利姆在埃及的遭遇，连学者们也乏善可陈，我们仅仅知道，阿泰尔的后裔在埃及了建立兄弟会的分支。也许更多地下考古资料的出土可以解答这个问题。

在亚平宁半岛，则体现出意大利人办事效率的低下，波罗兄弟最终还是把阿泰尔的手抄本弄丢了，并且落入了蒙古铁骑手中。直到1321年，尼科洛·波罗的儿子马可·波罗才将功赎罪，在游历中国时，他从忽必烈（Kublai Khan）的大营中把手抄本夺回并带到欧洲。由于骑士团此时已重新开始活动，为了安全起见，马可·波罗把手抄本委托给刺客但丁·阿利吉耶里（Dante Alighieri）和他的学徒多梅尼科·奥迪托雷（Domenico Auditore），让他们带着手抄本前往巴塞罗那。不幸的是，刺客的计划被圣殿骑士发现，但丁被杀害。为了保存手抄本，多梅尼科在旅途的船上把它拆散，分成多份藏于船上的货物中，然

而这没有完全阻止手抄本的残页落入骑士团之手。

被骑士团捉住的多梅尼科和家人一起被扔下海，所幸他们找到了海岸并最终生还。由于没法保护手抄本，多梅尼科只能回到意大利。他们花了3年时间才回到威尼斯，发现骑士团已经杀害了尼科洛·波罗与多梅尼科的父亲。不过得益于此，多梅尼科得到了马可·波罗的财产并回到佛罗伦萨买下蒙特里久尼的别墅（Villa Auditore），成为佛罗伦萨的望族。富裕的生活并没有让多梅尼科忘记自己刺客的身份，他以蒙特里久尼作为基地训练着他的子孙们，时刻准备为与圣殿骑士的战斗做准备。

从14世纪到15世纪早期，刺客和圣殿骑士都处于潜伏期，然而，这不代表他们就完全停止活动。在这段时期还是有一些关于骑士团活动的记载的，例如1337年，在骑士团的指示下，法国攻击英国的金雀花王朝，开始了漫长的百年战争；1428年，拥有伊甸之剑的圣女贞德（Joan of Arc）参加了百年战争，并领导法国走向胜利，骑士团用诡计在英国把贞德捉住，称其为女巫，施以火刑。随着贞德的死，又一件伊甸的碎片落入骑士团手中。

在同时代的意大利，以佛罗伦萨作为起点，蔓延到欧洲诸国，在艺术、文化、科技等领域，在天才人物的灵感引领下实现了快速发展，这就是文艺复兴运动（The Renaissance）。它的出现不但带领人类走向另一个新阶段，也使隐藏于黑暗中的刺客和骑士团再次活跃在历史舞台上（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

第六章
佛罗伦萨，文艺复兴背后的史影

以蒙特里久尼为据点的奥迪托雷家族发展到马里奥（Mario Auditore）和乔瓦尼（Giovanni Auditore da Firenze）这一代，已经过了一百多年，遵循他们的使命，表面上是银行家和佣兵队长的兄弟俩，在暗地里持续着与骑士团的斗争。在乔瓦尼和玛丽亚（Maria Auditore da Firenze）的4个儿女中，二子艾吉奥（Ezio Auditore da Firenze）显得格外与众不同。因为他的性格和他父亲很相似，他将是刺客和圣殿骑士斗争中的主角。

早年的艾吉奥并不知道自己刺客后裔的身份，虽然父亲经常在夜晚偷偷外出执行任务，让他有所察觉，但此时不知道骑士团存在的艾吉奥还是过着无忧无虑的生活。他经常要替父母去照看自己一对年轻的弟妹，年少轻狂的性格也导致他常与



47.表骑士团最后一任团长雅克·德·莫莱，他死后，骑士团再次转入地下等待复兴的良机

48.意大利蒙特里久尼的奥迪托雷家族大宅，一直作为刺客的重要据点存在，直到2012年，它依然担任着保护刺客的工作

49.和欧洲的名门望族一样，奥迪托雷家族一样拥有自己的家徽，游戏中玩家就可以从艾吉奥的披风上看到这个标志

50.圣女贞德的成功来自于伊甸碎片的帮助，这让她难逃骑士团的魔掌







其他贵族子弟发生冲突。他与本地美女克里斯蒂娜·韦斯普奇（Cristina Vespucci）有一段浪漫的关系。但好景不长，因为被人出卖，父亲和兄弟们突然被捕并被当众处决，奥迪托雷一家美好的生活走到了尽头，这一年是1476年。

在行刑前的一晚，艾吉奥爬上了关押他父亲和兄弟的高塔。父亲告诉艾吉奥，要去找到隐藏在他们家里的秘密所在，在那里有一封信，把这封信交给休伯特·阿尔贝蒂（Uberto Alberti）就可以证明他们一家的清白。跟着父亲的指引，艾吉奥成功找到信件，还找到了父亲的刺客服和之前在任务中损毁的袖剑。艾吉奥火速把这封信传递给了休伯特，然而这没能换回他父亲和兄弟们的性命。休伯特，这个所谓的盟友的人正是一切阴谋的始作俑者之一。17岁的艾吉奥看着他的父亲和兄弟被绞死，他在心中起誓，休伯特会因为他的背叛付出代价。

现在报仇时机远未成熟，保命是艾吉奥现在的首要任务，所幸的是，艾吉奥在佛罗伦萨（Florence）这个城市里边依然有朋友。首先他在自家佣人的帮助下在一个名为Rosa Colta的妓院找到了藏身之所，而妓院的主人：保拉（Paola）在随后教会了艾吉奥如何利用人群掩人耳目。他的恋人克里斯蒂娜帮他埋葬了他的父亲和兄弟。艾吉奥还找到了达·芬奇（Leonardo da Vinci），天才发明家用艾吉奥父亲留下的阿泰尔手抄本的残页修理好了艾吉奥父亲的袖剑。一切准备就绪之后，艾吉奥实现了他的诺言，把利剑插入休伯特体内，并用他的行动向骑士团宣告：

“你们没有铲除奥迪托雷家族！没有铲除你们所惧怕的刺客！我就在这里！我！艾吉奥·奥迪托雷！”

艾吉奥成了全佛罗伦萨的通缉犯，他不得不带着母亲和妹妹克劳迪娅（Claudia Auditore da Firenze）先到家族在蒙特里久尼的别墅暂避，然后计划逃往西班牙。但在市郊的小路上，他们遭到维埃里（Vieri de' Pazzi）的埋伏，而维埃里也是导致他父亲、兄弟被处决那个阴谋的一份子，正当艾吉奥陷入苦战之时，叔叔马里奥及时出现并拯救了他们。表面上是佣兵队长的马里奥，其实是意大利的刺客首领。他对艾吉奥解释了兄弟会的本质，并对他展开训练。两年后，艾吉奥表示希望继续前往西班牙，马里奥非常不高兴，他最后告诉艾吉奥，杀死自己父亲、兄弟的幕后黑手是圣殿骑士的首领罗德里戈·波几亚（Rodrigo Borgia）。马里奥觉得他不能坐视不理，应该选择留下，代替父亲去完成他未完成的事业。从此，艾吉奥走上了刺客的道路。

在圣吉米纳诺的时候，正在寻找维埃里的艾吉奥无意中发现维埃里、维埃里的叔祖父雅各布（Jacopo de' Pazzi）、父亲弗朗切斯科（Francesco de' Pazzi）和圣殿骑士首领罗德里格有个秘密会谈。他们4人在商讨谋杀佛罗伦萨当权者洛伦佐·德·美第奇（Lorenzo de' Medici）并取而代之的计划，计划的背后有教皇的支持。艾吉奥回到佛罗伦萨，在本地盗贼首领拉·沃尔佩（La Volpe）的帮助下，成功拯救了被圣殿骑士围攻的洛伦佐并杀死了弗朗切斯科。洛伦佐非常感激艾吉奥的相救，还了艾吉奥一家的清白，还给了艾吉奥5个人的名字，他们正是剩余的共谋者。之后的两年，艾吉奥一个接一个地复仇，直到他终于有机会与罗德里格和雅各布面对面。罗德里格在手下的掩护下逃走，艾吉奥尾随他去了威尼斯。

当艾吉奥途径亚平宁山脉去威尼斯的时候，巧遇得到贵族资助准备把整个工作室搬到威尼斯的老朋友达·芬奇。路上他们受到了罗德里格军队的阻击，不过他们还是顺利到达了弗里（Forli），他们希望从此处坐船直达威尼斯，可是在那里，艾吉奥得知需要通行证才能上船。正当他一筹莫展时，恰好救下了遇险的弗里统治者之妻卡泰丽娜·斯福尔扎（Caterina Sforza），英雄救美后，为了答谢艾吉奥，卡泰丽娜给他乘船特许，让他们顺利前往威尼斯。

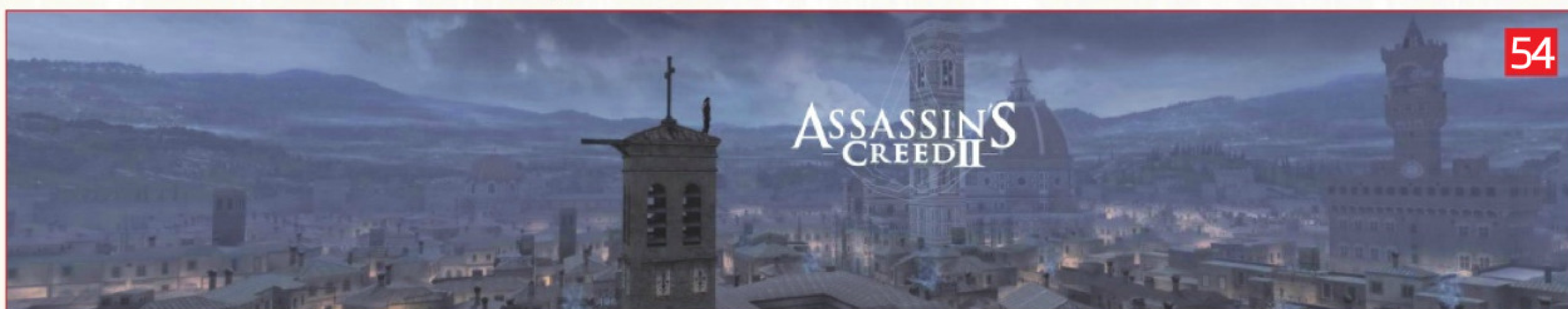
到达了威尼斯的艾吉奥与本地盗贼安东尼奥·德·马吉亚尼斯（Antonio de Magianis）结盟，在他和学徒罗莎





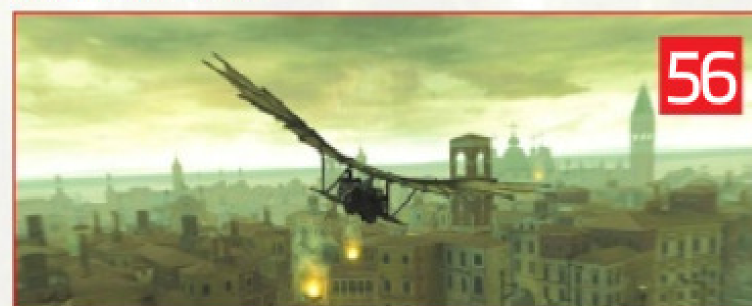


51.身着刺客服的乔瓦尼——来自电影短片《刺客信条——血系》（Assassin's Creed Lineage）
52.艾吉奥出生就注定了要走上刺客之路
53.从父亲的箱子中翻出刺客服和破损的袖剑，艾吉奥了解自己的身世
54.佛罗伦萨，《刺客信条Ⅱ》的故事





55.成功保护了洛伦佐，尽管他不知道洛伦佐和自己父亲生前一直保持联系
56.达·芬奇的飞行器蓝图变成了现实
57.在西班牙的故事，成功帮助哥伦布扬帆出海
58.之前一直帮助艾吉奥的众人其实都是兄弟会的成员
59.在弗里期间，卡泰丽娜和艾吉奥的关系有了进展









（Rosa）的帮助下，成功刺杀了威尼斯一霸埃米利奥·巴尔巴里戈（Emilio Barbarigo）并解放了商业区。与此同时，他发现了另外一个阴谋，圣殿骑士卡洛·格里马尔迪（Carlo Grimaldi）是威尼斯议会的成员之一，他想利用其身份靠近并毒杀威尼斯的总督，如果计划成功，另一个圣殿骑士马可·巴尔巴里戈（Marco Barbarigo）即可取代他的位置成为新总督。利用达芬奇发明的飞行器，艾吉奥成功越过地面的层层障碍飞达总督府，但一切为时已晚，虽然艾吉奥还是杀死了格里马尔迪，他也因此被污蔑刺杀总督，成了整个威尼斯的通缉犯……

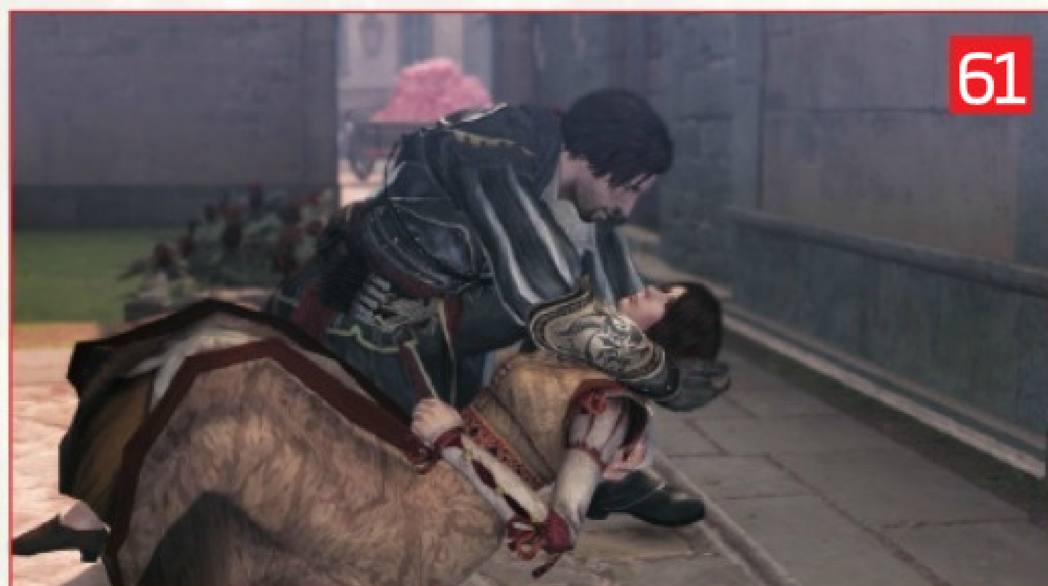
外出躲避一年后，艾吉奥在狂欢节期间回到威尼斯，利用狂欢节的传统，用面具掩人耳目继续行动。这次他与安东尼奥和本地妓女首领泰奥多拉（Teodora Contanto）一起寻找刺杀新总督马可的机会。通过赢下一系列的比赛，艾吉奥获得了参加总督私人派对的资格，并在那里用达·芬奇制造的袖枪杀死了马可。至此，威尼斯仅剩下两个同谋：西尔维奥·巴尔巴里戈（Silvio Barbarigo）和但丁·莫罗（Dante Moro），深知自己会成为刺客下一个目标的二人为躲避暗杀，一起藏进威尼斯的兵工厂。在佣兵队长巴尔托洛梅奥（Bartolomeo d'Alviano）的帮助下，艾吉奥冲破了防守并杀死了他们。在西尔维奥临死前他道出，刺杀总督计划只不过是为了转移刺客的视线，真正目的是让其他圣殿骑士有机会前往塞浦路斯执行一个神秘任务。

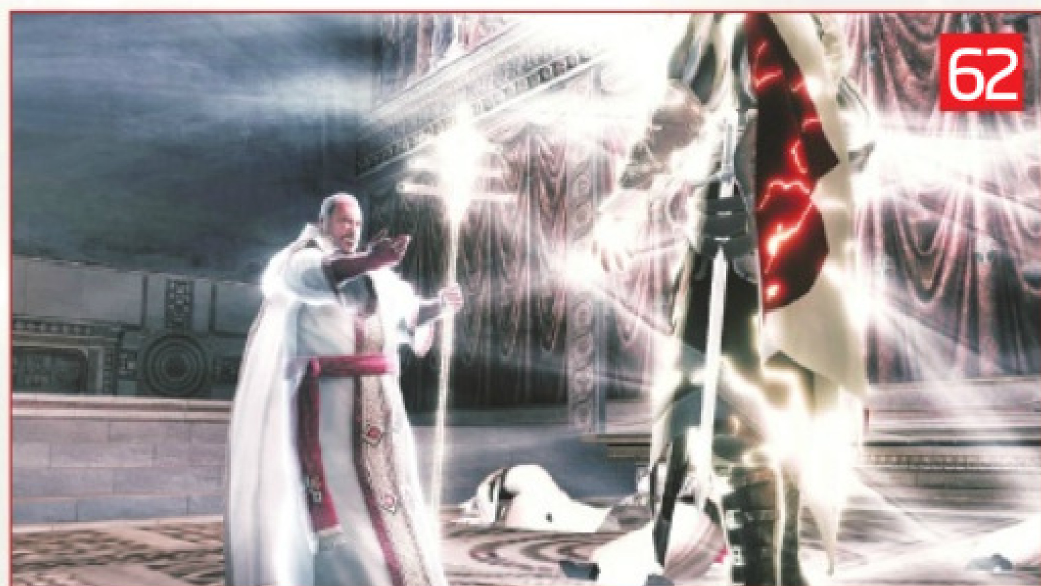
两年后，在艾吉奥28岁生日那天，罗莎告知他，圣殿骑士的船从塞浦路斯带回了一个神秘货物——正是一个伊甸的苹果，根据阿泰尔手抄本的预言，它是与“先知”沟通的重要道具。因父亲和兄弟被杀而走上刺客之路的艾吉奥等了10年，终于有机会与仇人罗德里格展开决斗。罗德里格不是身经百战的刺客的对手，艾吉奥轻易击败了他，但他呼唤出城市的守卫来围攻艾吉奥，就在这关键时刻，马里奥、安东尼奥、帕乌拉、泰奥多拉、拉·沃尔佩和巴尔托洛梅奥一起出现并保护了艾吉奥和苹果的安全，他们也揭开自己的真实身份：刺客兄弟会的成员。最终在众人和尼可罗·马基亚维利（Niccolo Machiavelli）的见证下，艾吉奥结束了10年非正式刺客的生涯，正式成为兄弟会的一员。

马基亚维利带着艾吉奥回到弗里，希望把伊甸的苹果藏匿于此，以便得到他们的盟友卡泰丽娜·斯福尔扎的保护。但当二人到达时，发现整个弗里正遭受切科（Checco Orsi）和卢多维科·奥尔西（Ludovico Orsi）兄弟军队的攻击，有机可乘的切科成功偷取了苹果，艾吉奥捉住并杀死了切科，但严重受伤的艾吉奥晕倒在地，苹果也从他手中滑落，这时一个缺少一根手指的僧侣出现并在他面前夺走了苹果……

伤愈后不久，西班牙兄弟会分支中一名刺客路易斯·德·圣安杰尔（Luis de Santángel）找到艾吉奥，希望他能帮忙。本来对这个要求完全没兴趣的艾吉奥听到罗德里格也牵连于此事中，立刻改变主意，同意他的要求去保护哥伦布（Christoffa Corombo），避免他横越大西洋的航行被圣殿骑士的间谍阻止。同时，路易斯告诉艾吉奥，罗德里格操纵了当地检察官，如托马斯（Tomas de Torquemada）将军，并逮捕了部分西班牙当地刺客。艾吉奥前往西班牙，拯救了数个刺客并确保了哥伦布的舰队成功启航，开始了探索新大陆之旅（以上内容根据NDS与iPhone版《刺客信条Ⅱ——发现》的故事内容，Assassin's Creed II: Discovery，2009年）。







60.《兄弟会》中的闪回，艾吉奥回到威尼斯狂欢节
61.曾经的女友死在艾吉奥怀里，令人心中百转千回的克里斯蒂娜任务
62.罗德里格拥有却无法使用这件神器

艾吉奥返回意大利继续追寻断指僧侣吉罗拉莫·萨沃纳罗拉（Girolamo Savonarola）和伊甸的苹果。1497年，他回到故乡佛罗伦萨，在那里他发现洛伦佐已被萨沃纳罗拉杀死，后者更是取代了前者的位置，开始用苹果操纵民众，艾吉奥的前恋人克里斯蒂娜和他的丈夫也被萨沃纳罗拉操纵的暴民谋杀。在马基亚维利的帮助下，艾吉奥开始了解放佛罗伦萨的计划。他刺杀了萨沃纳罗拉的副官，把苹果从他身边夺回来。脱离了苹果的控制，人民立刻调转枪头攻击萨沃纳罗拉并准备把他活活烧死，但艾吉奥认为没人理应死于这种痛苦，在烈焰碰触前他给了萨沃纳罗拉一丝仁慈，亲手送他上路。

因为顺利夺回苹果，刺客们再次在蒙特里久尼碰头。随着逐一把所有阿泰尔手抄本的碎片收集完成，刺客们用碎页拼出了一个世界地图，并顺利地通过苹果中找到了位于罗马西斯廷教堂（Cappella Sistina）下的秘密地下室（Vatican Vault）。不幸的是，罗德里格已经提前一步知道这件事，此时他更是贵为教皇阿历山大六世。1499年，刺客们袭击罗马，艾吉奥单骑闯入西斯廷教堂面对罗德里格。最终的决战里，罗德里格手握同为伊甸碎片“教皇十字”攻击艾吉奥，艾吉奥战胜了罗德里格，但并没有杀死他。艾吉奥知道，就算杀了罗德里格，他家人也无法复生。艾吉奥把教皇十字与伊甸的苹果拼在一起，打开了地下室的隐藏通道，在这里，他看到一个自称Minerva的先行者，她通过艾吉奥告诉一个叫戴斯蒙德（Desmond Miles）的人：人类在不久的未来将会面临重大的灾难……（以上内容出自《刺客信条Ⅱ》的游戏故事）

第七章 兄弟会在意大利的活动

带着各种困惑和未知的问题，艾吉奥和马里奥等人在1500年回到蒙特里久尼。由于经历了一连串完全无法解释和理解的事件，艾吉奥的思路变得不太稳定，马里奥决定暂时代他保管苹果。艾吉奥告诉他的同伴们在罗马所发生的一切，马基亚维利谴责他没有杀死罗德里格并表示他会代为完成艾吉奥未完成的工作。

失去弗里的卡泰丽娜此时在城堡中，她是艾吉奥新的情人，但残酷的炮击声把他们从美梦中拉回现实。罗德里戈的儿子切萨雷·波几亚（Cesare Borgia）带队围攻蒙特里久尼。卡泰丽娜被活捉，艾吉奥自己中枪受伤，马里奥死于切萨雷的

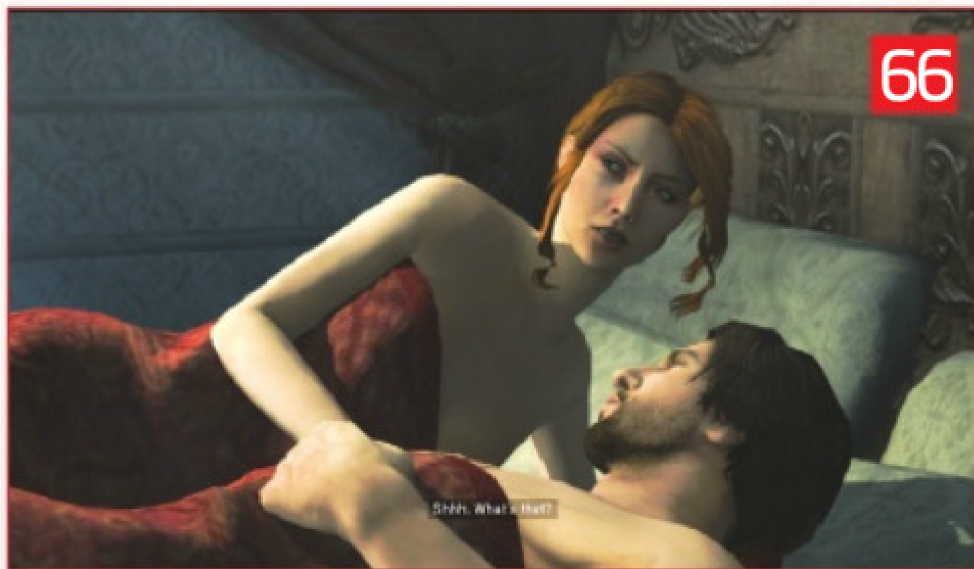




63.谁是戴斯蒙德？第一文明又是什么？谜团接踵而来
64.和达·芬奇的友谊是一段美谈



65.回到蒙特里久尼，马基雅维利职责艾吉奥不该心慈手软
66.和卡泰丽娜的缠绵来的不是时候
67.艾吉奥逃出切萨雷的包围，但身负重伤
68.1500年，罗马。在这里，艾吉奥仍旧得到了马基亚维利的帮助
69.罗马万神殿，被米开朗基罗赞叹为“天使的设计”









枪口下。从马里奥手上夺走苹果的切萨雷看着这一切，露出了胜利的微笑……

艾吉奥马不停蹄地赶向罗马（Roma），但过重的伤势令他在路上失去了意识。醒来后他发现自己已经在罗马了，他被不知名的朋友救起并在安全的地方接受治疗（当然他后来会知道，这个人正是马基亚维利）。恢复之后，艾吉奥潜入到圣天使城堡（Castel Sant'Angelo）救出了卡泰丽娜，然后他们开始削弱波几亚父子对罗马的控制：艾吉奥摧毁所有的波几亚塔，募集和训练市民，令他们成为刺客军团的一份子，并迅速干掉切萨雷的副官。另一方面，艾吉奥也联系上了他的老朋友达·芬奇，列奥纳多正在切萨雷的强迫下为其制造新的战争机器（War Machines）。艾吉奥得知后去把这些杀人利器尽数毁灭。因为这种种的成就，马基雅维利认识到，艾吉奥才是兄弟会真正需要的人和更好的领袖，他决定让位，艾吉奥正式继承了马里奥叔叔的衣钵。

1503年，失去了背后支持的切萨雷回到了罗马，当面与他的父亲——现任的教皇起了争执。罗德里格企图用苹果去毒害他的儿子，但切萨雷的妹妹卢克雷齐娅（Lucrezia Borgia）及时警告了他，因追逐权力而完全失去理智的切萨雷杀掉了父亲。尽管罗德里格一直都是艾吉奥的敌人并改变了他前半生的命运，但作为刺客，艾吉奥还是给了罗德里格最后的祝福。而由于杀死了自己的父亲，失去了教廷保护的切萨雷地位迅速不保，新任教皇尤利乌斯二世（Julius II）下令将他逮捕，切萨雷后来越狱，逃亡西班牙投奔他的亲戚（波几亚家族本身就来自西班牙）。

一年后，艾吉奥已经成为尤利乌斯二世的顾问。教皇给艾吉奥带来消息，切萨雷已经被交给了西班牙国王和皇后，但艾吉奥追问切萨雷被关押的准确位置时，教皇始终拒绝回答。艾吉奥求助于苹果的指引，得知在那不勒斯港（Naples）会有他想要的线索。而作为交换，苹果要求艾吉奥把它放回它应该出现的地方，让以后的人能够使用它。艾吉奥兑现诺言，把苹果藏在了罗马斗兽场（Colosseum）下的神殿里，它会在那里沉睡500年，直到某个人的出现……

安置好苹果的艾吉奥与达·芬奇、马基亚维利一起前往西班牙。追踪的过程中达·芬奇思乡症发作先行回到意大利；马基亚维利则在与切萨雷的战斗中受了严重枪伤，无奈只能留下休养。独自一人上路的艾吉奥最终还是在比亚纳（Viana）找到了他的敌人，这时切萨雷正带领着他的内兄约翰三世

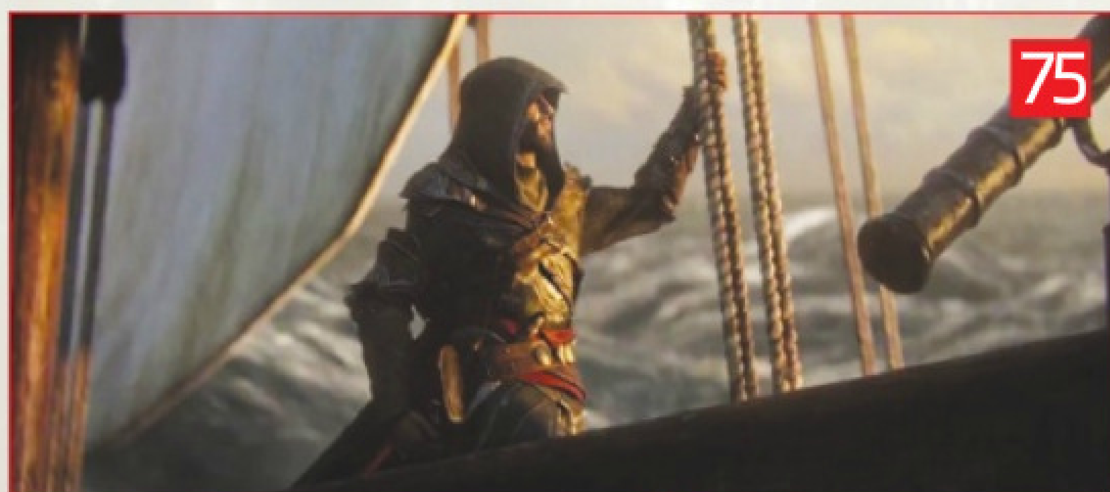






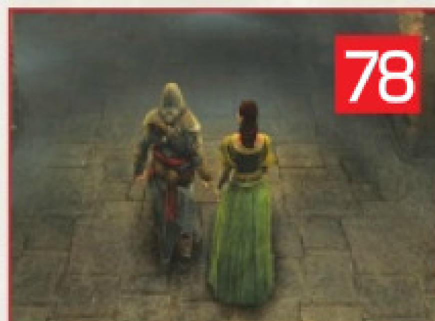












70.从圣天使城堡中救出卡泰丽娜，刺客的复仇正式开始
71.兄弟会的壮大
72.“我们行走于黑暗，为的是服务于光明。”艾吉奥正式成为刺客领袖
73.一盘红苹果，格外鲜艳
74.血红色的比亚纳，切萨雷的归宿
75.艾吉奥漂洋过海，来到奥斯曼帝国
76.索菲亚，一生的最爱
77.“没有书本，没有智慧。只有你，我的兄弟。”
78.携手拜访马斯亚夫的图书馆

(John III of Navarre)的部队围攻这个城市，在被烈焰包围的战场中，艾吉奥一直追踪着切萨雷，并在城堡与之展开了最后的决战。最终，艾吉奥用胜利证明，无论多么不可一世的人，亦难逃自己的宿命（*以上内容根据《刺客信条——兄弟会》的游戏故事*）。

随着仇恨的结束，艾吉奥开始把精力放在其他方面。他稳固了刺客在意大利的势力，提升了从西西里岛到威尼斯的沟通方式，并把训练刺客学徒的方式标准化。1509年，当艾吉奥阅读他叔叔留下的文稿时，发现了一封他父亲在自己出生前写的信，信中，父亲提及一个隐藏在马斯亚夫的秘密图书馆。出于对阿泰尔的敬仰，艾吉奥在次年前往马斯亚夫并寻找它的所在。

离开罗马10个月后，艾吉奥终于在1511年到达马斯亚夫。在那里，他遭到了来自拜占庭的圣殿骑士守备军的埋伏，过程虽然曲折，他还是找到了图书馆的位置。在询问被圣殿骑士劫持的工人后，艾吉奥得知骑士团手上有尼科洛·波罗的日记，里边记录了图书馆钥匙的位置，其中一个钥匙被藏在位于君士坦丁堡(Constantinople)的奥斯曼皇帝的宫殿里。

在其指引下，艾吉奥来到这座“世界的十字路口”。他遇到了当地刺客首领优素福·塔齐姆(Yusuf Tazim)，并快速地与之建立了友谊，时间证明了这段友谊对艾吉奥来说绝对是无价的。在帮助优素福从凶狠的拜占庭人的攻击中拯救了加拉塔地区后，艾吉奥把他的目光放回此行的主要目的：钥匙。在土耳其制图师皮里·李斯(Piri Reis)的帮助下，他找到了以前尼科洛·波罗(Sofia Sartor)所用的商栈——现在属于一个美丽的威尼斯移民索菲亚·萨托(Sofia Sartor)，她在这里开了一家书店。艾吉奥在书店后边的地下宫殿找到了另外一个钥匙，而这里边还有一个加密的地图。索菲亚可以破解这些地图，于是艾吉奥陆续找到了其他古书的位置，这些古书可以带领他找到其他钥匙。

最后一个钥匙落在圣殿骑士的手上。艾吉奥花了大量时间在市内寻找线索，而这途中一起绑架年少皇子的事件令他与奥斯曼皇室家庭扯上了关系。在从拜占庭人的袭击中拯救了年轻的苏莱曼王子(Prince Suleiman)后，王子委托

艾吉奥去调查究竟是谁在背后指挥这件事。在经过一系列碰壁后，调查终于有了进展——阻力来自曼努埃尔（Manuel Palaiologos），他不但是拜占庭王国最后一任国王君士坦丁十一世的侄子，也梦想成为这个帝国下一任的继承者。所有线索都证明他与骑士团有紧密联系，在遭遇一系列阻挠后，艾吉奥成功跟踪曼努埃尔到卡帕多西亚（Cappadocia）并杀掉了他，从他身上找到最后一个钥匙的艾吉奥以为事情算是告一段落，但麻烦还没完结，背后还有个更大的阴谋——当苏莱曼的叔叔，国王的下任继承人阿罕默特（Ahmet）出现在艾吉奥面前，并告诉他其实自己也是一个圣殿骑士……

为了取得所有的钥匙以打开藏书室，阿罕默特杀死了受艾吉奥之托前来保护索菲亚的优素福，并捉住了索菲亚以其性命要挟艾吉奥，出离愤怒的艾吉奥召集所有的兄弟会刺客并用他们的实际行动来告诉那些狂妄的人：永远不要以为自己可以从刺客头上安全地踏过去。阿罕默特的计划非常精密，但艾吉奥却更胜一筹，他拯救了索菲亚，并夺回了所有的钥匙。这时阿罕默特的兄弟、苏莱曼王子的父亲塞利姆（Selim I）出现在二人面前，塞利姆告诉他的大哥，自己已经取代他成为新的皇位继承人。惊慌失措的阿罕默特还没来得及反应，就被自己的兄弟推下了悬崖。由于自己儿子的美言，塞利姆决定放过艾吉奥，但也命令将他逐出自己的王国，当然这时的艾吉奥已经没兴趣再在此事上纠缠下去了——他本来只想帮助苏莱曼，但看起来更像是帮助了他残忍的父亲。

转眼间已是1512年春天了，带着钥匙的艾吉奥再次踏足马斯亚夫，不过和上一次不一样，这次索菲亚陪伴在他身边。艾吉奥开启了图书馆，里面却空空如也，有的只有安静地坐在图书馆中间等待着后人的阿泰尔的骸骨。调查阿泰尔手上的最后一个钥匙后，艾吉奥找到了阿泰尔300年前拥有的苹果。但这次，艾吉奥并没有去拿这个苹果，对他来说，他已经看够了一切，是时候应该放手了。望着闪烁着光芒的苹果，深深明白自己使命的艾吉奥与那个叫戴斯蒙德的人可以超越时空对话，正如他自己所言：

“我这一生只不过是个传声筒而已……”（以上内容根据《刺客信条——启示录》的游戏故事）

第八章
刺客大师的晚年生活

艾吉奥回到了意大利，从兄弟会中光荣退休。他娶了索菲亚为妻，住在佛罗伦萨附近的小别墅里，育有一对儿女弗拉维娅（Flavia Auditore）和马尔切洛（Marcello Auditore）。在这里，艾吉奥闲适地打理着他的葡萄园，并尝试把他的一生写下来。自从马斯亚夫事件后，他一直都努力与刺客这个词保持距离，直到1524年，刺客邵云（Shao Jun）的到来令他不得不暂时破例。

为了寻找领导和重建祖国刺客组织的方法，邵云和她导师不远千里来到了意大利，她找到了前刺客大师艾吉奥并希望得到答案，但没想到遭到了艾吉奥的严词拒绝。她没有放弃，直到成功打动了老年刺客。艾吉奥告诉邵云，只有明白爱对兄弟会的重要性，才能指引她获得成功。然而一群不速之客打断他们的对话，中国宫廷士兵从天而降攻击二人。这时邵云才告诉艾吉奥，她其实是大明正德皇帝的妃嫔，在正德皇帝死后逃出皇宫成为刺客，而正德的继承者嘉靖皇帝下令清洗那些反抗他的人，身在名单之中的刺客因此遭到追杀。在邵云和艾吉奥的共同抵抗下，他们干掉了前来袭击的士兵们。扰攘多时之后，得到答案的邵云决定返回祖国。艾吉奥给了她一个“锦囊”，并告诫她，只有彷徨之时方能将其打开。

1524年，在把自己一生奉献给兄弟会、与圣殿骑士斗争









79.艾吉奥的晚年，一直有索菲亚的陪伴
80.邵云的到来多多少少打乱了退休刺客大师的生活
81.艾吉奥在邵云临走前给了她一个“锦囊”，里边究竟藏着什么呢？
82.“我拥有自由却视而不见，我拥有时间却浑然不知，我拥有爱却毫无察觉”

并完成了各种英雄事迹后，65岁的艾吉奥在佛罗伦萨，这个他称为家的地方，安静地离开了。他是幸运的，比起孤独离开人世的阿泰尔，艾吉奥并不孤单，他的妻子和女儿就在身旁。30年的刺客生涯，他见证了太多大起大落、分分离离、失而复得，只是感叹光阴似箭，没有给他更多时间感受家庭的温暖。关于他的去世，史学界仍旧充满争议（参见附录）。但他已经完成了自己使命，他终于有机会合上了眼睛……

“休息一下吧，老兵……”（以上内容根据电影短片《刺客信条——余烬》，Assassin's Creed: Embers，2011年）

艾吉奥为刺客组织留下了宝贵遗产。他的后代在接下来的500多年里领导着刺客组织，如今在迪拜的刺客据点中还有一座艾吉奥的雕像。

至此，骑士团在文化复兴这段时期的斗争以失败告终，但……刺客和骑士团的斗争结束了么？

还没有！

虽然在波几亚父子的领导下，骑士团完全偏离了轨道，可是意大利的失败只能说是部分案例，在其他地区，例如对中国的成功控制还是令骑士团颇感满意。

1524年，即位3年的嘉靖皇帝在骑士团的帮助下发动了大礼议事件。因非皇位正统，嘉靖帝原本没有可能成为明王朝的继承人，但由于其堂兄正德皇帝没有后裔，在其仙去之后，无人能继承他的皇位。无奈的皇太后和内阁首辅杨廷和决定由正德的堂弟朱厚熜接替其兄并成为新的皇帝。从外藩进京即帝位的嘉靖帝，对以过继给孝宗皇帝（即正德皇帝父亲）当养子的身份来入继大统的做法非常反感。嘉靖帝要求把他的亲生父亲追封成皇帝，自己就可以名正言顺地坐在皇位上，但这引来了大臣的不满，纷纷上书要求皇上打消这个念头。被大臣的奏折压得快抬不起头的嘉靖，在关键时刻得到了骑士团的帮助，开始对反对他的人进行打压，并诛杀了部分抵抗者。

这场政治阴谋最终在骑士团的帮助下，以嘉靖皇帝获胜而告终。嘉靖皇帝因为此事巩固了自己的皇权，对其伸出援手的骑士团得到了重用，在朝野中建立起了强大的势力，他们也借机对刺客进行排挤和追杀。这才有了邵云和导师越过大洋到达意大利的这段故事。而继续向前追述，在明朝早期，永乐皇帝的登基据信也得到过圣殿骑士的帮助，刺客大师方孝孺在那场劫难中没能逃脱厄运。

至于究竟邵云回程时艾吉奥给她的那个箱子究竟内藏何物，和她回到中国后面对已经被骑士团幕后操纵的大明朝，如何领导和重建中国的兄弟会并进行反击，由于史料有限而且野史众多，真相恐怕只有他日更多证据的浮现才能大白于天下。但可以肯定的是，来自东方的业火和抗争不会就此画上句号，他们等待的只是合适时机的来临而已。

把目光转回主战场欧洲，虽然意大利的战斗以艾吉奥带领的刺客获得胜利而结束，骑士团却不会就这样放弃，他们转入黑暗，潜伏于一切表象的政治、宗教、文化和科学符号之后，继续着他们的探索和研究。事实上在不久的未来，他们再次掌握了在下一个时代获胜的关键，这次，他们真的押对了宝（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

第九章
圣殿骑士的复兴与近现代历史

经过文艺复兴的洗礼，随着在文化和科技领域的思想开放，哲学家和科学家横空出世，他们证明宗教不再是这个星球上的唯一真理。然而以宗教作为自己主要掩护的骑士团不会因此被削弱，骑士团对未来的嗅觉永远走在了时代的前列，即使是他们永远的竞争对手也自叹不如。

时代转变了，斯宾诺莎、约翰·洛克、伊扎克·牛顿和弗兰西斯·培根们带来了一种新的社会形态，一个科技和科学可以毫无障碍地繁荣发展的社会。看到了未来曙光的骑士团决定押宝在新兴的社会力量上，他们崇尚大力发展科技和科学，并最终为世界带来了通向未来之路——工业革命。圣殿骑士团不但给人类带来了科技，还对老旧的君主制帝国带去冲击，其中一个例子就是1613～1917年间统治俄罗斯的罗曼诺夫王朝。当然，科技的发展看上去是如此之繁盛，但还是处于骑士团的严密控制下。他们要保证，始终不会有新的势力可能凌驾于自己之上。

19世纪，骑士团已经在美国工业界建立了稳固的根据地，而这不得不提到那些为此带来重大贡献的骑士：爱迪生（Thomas Edison）、亨利·福特（Henry Ford）和哈维·费尔斯通（Harvey Firestone）。

有骑士团出现的地方就有刺客出现，这次也没有例外。在1880年左右，爱迪生发现了他的敌人，那个他以前的下属，真正身份是刺客盟友的尼古拉·特斯拉（Nikola Tesla），他在伊甸苹果的指引下发明了交流电。出于对特斯拉发明的妒忌和骑士团对科技的控制欲，爱迪生开始大范围地诽谤特斯拉的设计，向世人宣传特斯拉的科技是危险的。爱迪生还找到了美国骑士团的成员，同时也是特斯拉的赞助人、金融家和银行家J·P·摩根（J. P. Morgan），爱迪生表明，特斯拉意图把他的设计免费施予全人类，特斯拉的想法显然触动的J·P·摩根的神经——既然捞不回本钱，那其他事也免谈。在爱迪生的游说下，他决定切断了对特斯拉的经济支持。爱迪生不但把特斯拉推至人生谷底，还抢走了他所拥有的伊甸的苹果。至于爱迪生获得了苹果后，他干了些什么，下文自有分晓，因为现在，一个更重要的事件发生了，其影响之深远甚至扭转了骑士团和兄弟会的命运（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

随着克里米亚战争的失败，骑士团成员、俄国沙皇亚历山大二世（Alexander II）开始了一系列的国内改革，他实行了解放的农奴政策，并把俄罗斯带进了资本主义。然而，农奴的解放是有代价的，解放了自身的农民需要用钱来赎身，但由于贵族地主的阻挠，高昂的价格让这些活在贫穷线下的农民根

本没办法重获自由，这根本没有减轻农民的负担，也激起了更多的俄罗斯革命组织的出现，这之中，最著名的要数“人民意志”（Narodnaya Volya）。

人民意志表面上是一个革命组织，内里是俄罗斯的刺客分支。尽管进入20世纪后，兄弟会从暴力暗杀开始转型，以社会和政治等非暴力活动为主，但由于兄弟会的分布过于广泛，也并不是所有的刺客分支都会老老实实地按规矩办事，人民意志显然就是其中之一。他们反对农奴制，痛恨沙皇制度对农民的剥夺，不满意资本主义制度。他们认为知识分子才是农民革命的主要力量，号召知识分子去农村发动农民革命，推翻沙皇专制统治。他们也做好了榜样，成功地在1881年，在圣彼得堡用炸弹把亚历山大二世炸死。然而这没有推翻专制统治，亚历山大二世死后，他的次子继承皇位，亚历山大三世也继承了他父亲的另一个身份：骑士团成员。在伊甸碎片之一的帝国权杖（Imperial Sceptre）的帮助下，骑士团重新夺回了俄罗斯帝国的控制。

为了刺杀亚历山大三世，并彻底断绝沙皇和骑士团的控制，人民意志在1888年派出了刺客尼古拉·奥列洛夫（Nikolai Orelov）。当时，沙皇准备从克里米亚乘坐帝国火车前往彼得格勒。奥列洛夫成功潜入火车，当他举枪冲进皇帝包厢的那一刻，他却无法下手。由于并不知道沙皇的家人也在车内，一时间他不知应该如何处理这种情况，给了沙皇反击的时间。两人厮打起来，奥列洛夫刺中了沙皇的小腹，但并没有对他造成太大伤害。二人的决斗很快因为整列火车翻侧并最终撞毁而结束。

亚历山大三世忽然从餐车中拉出自己的权杖并扔给刺客，要他用它解决自己。虽然曾经在刺客训练中学过如何使用伊甸的权杖，但始终不是自己熟悉的武器，奥列洛夫反而被亚历山大三世用体术击倒。刺客躺在地上听天由命，但沙皇孩子的目睹着一切，沙皇决定宽恕眼前这个失败者。

战胜了刺客的沙皇没有逃过自己的厄运，奥列洛夫给他留下的伤害始终难愈，1894年，沙皇死于伤后的并发症——肾衰竭，他的儿子登基成为尼古拉斯二世（Nicholas II of Russia）。此时，一个身份为神棍的圣殿骑士拉斯普京（Grigori Rasputin）“奇迹般”地治好了新沙皇儿子的顽疾，成功靠近了尼古拉斯二世，借此机会，拉斯普京把权杖从沙皇身边换走，把真品带到了位于通古斯河（Tunguska）的骑士团研究中心。

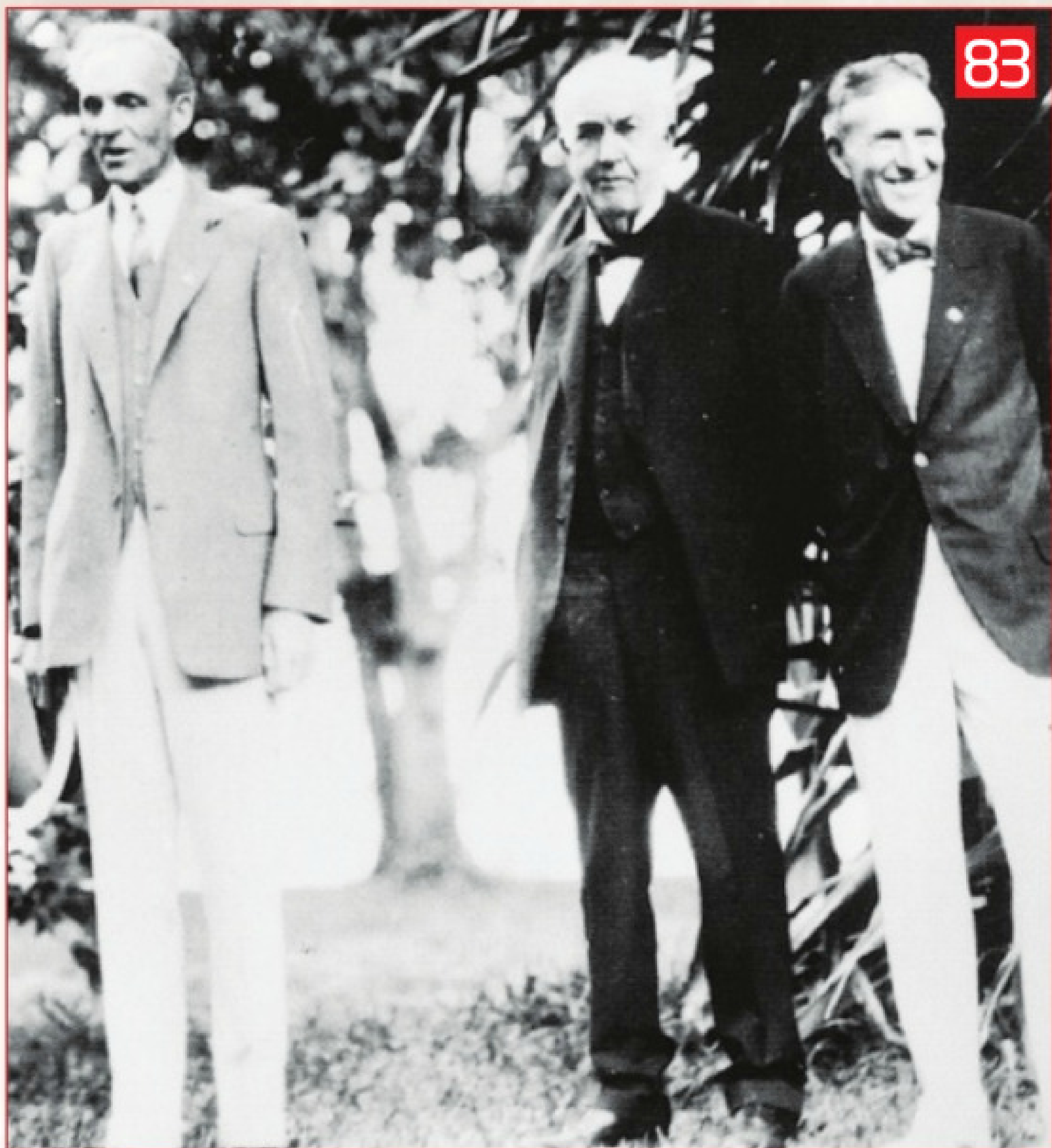
过了数年，人民意志捉到一个骑士多林斯基（Dolinsky），由于奥列洛夫刚刚失去了自己的孩子，认为这跟骑士团有关的他对多林斯基进行了不人道的拷打，经受不起虐待的多林斯基透露，权杖现在位于通古斯的研究中心，用于测试从特斯拉那偷来的新发明。得到确切地点的刺客领袖要求奥列洛夫和他的同伴们毁灭权杖。

由于时间紧迫，刺客们旋风式地清除了研究中心所有的守卫并拿到了权杖，正当奥列洛夫到达顶层时，电流激活了权杖，奥列洛夫听到有声音片段，如“一直都是战士”“这就像你父亲”和“夏娃”，从权杖里边传出。奥列洛夫听得出奇的时候，身在美国的特斯拉发动了他的反击，报复爱迪生对他所做的一切。

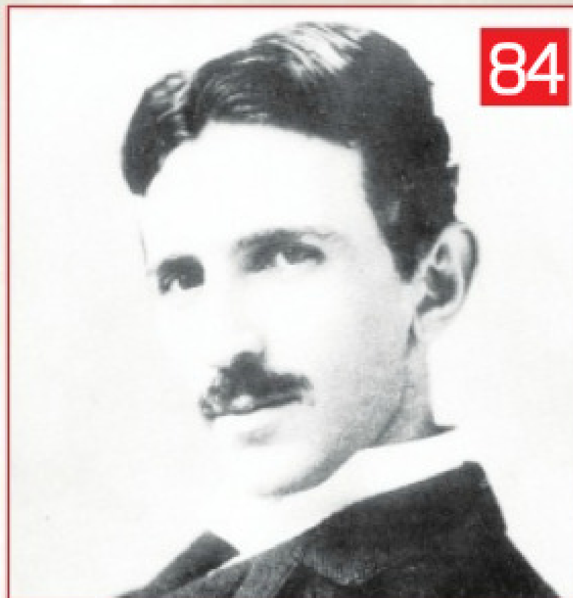
“见鬼去吧，爱迪生！”

1908年6月30日上午7时17分，天空泛起暗淡的红光，一个蘑菇云拔地而起，尽管离爆炸中心很远，依然可以看到这种奇观，宛如世界末日。爆炸摧毁了设施周边的的一切，超过2150平方公里内的6000万棵树木焚毁倒下，史称通古斯大爆炸。伊甸的权杖被炸得粉碎，刺客们全部遇难，但奥列洛夫却奇迹般地活了下来，起码他还没有死……

从爆炸中生还之后的第九年，一封来自列宁（Vladimir Lenin）的信递到年老的奥列洛夫手上，对兄弟会来说，沙皇已名存实亡，但列宁还是写信给奥列洛夫，要求他刺杀这个帝国最后的象征。出于与列宁的友谊，奥列洛夫拖着老迈的身躯潜入沙皇的住所，他捉住了尼古拉斯二世并询问他帝国权杖究竟在哪里，沙皇带着他找到了权杖，但9年前见过真权杖的奥列洛夫瞬间就确认这是个仿品——真正的权杖会闪耀出光芒。将假冒的权杖摧毁掉后，认为自己已经没有利用价值的沙皇恳求刺客放他一马，就像他父亲以前做的那样，奥列洛夫也早已



83



84



85



86



87

83.19世纪美国骑士团三巨头：爱迪生、亨利·福特和哈维·费尔斯通
84.天才发明家特斯拉，他和爱迪生的斗争充满神秘色彩
85.奥列洛夫乘马追上沙皇乘坐的火车
86.亚历山大三世把皇家权杖抛给奥列洛夫，然后用体术将他击倒
87.奥列洛夫逼供多林斯基，他的毒打连自己的伙伴都看不下去

没有杀心。

时光磨灭了他的雄心壮志，一切已经不再重要了。正当奥列洛夫准备离开时，沙皇告诉他，他记得拉斯普京的身上有一块碎片，发出了如奥列洛夫描述的那种光芒。循着线索，奥列洛夫来到了克拉斯诺亚尔斯克（Krasnoyarsk），他在当地收容所找到古瑟娃（Khioniya Guseva），一个曾经刺杀拉斯普京但最终失败的牧师。古瑟娃告诉奥列洛夫，尽管她刺中了拉斯普京很多次，但一切都徒劳无功，拉斯普京使用碎片的力量，转眼间就恢复如初，还操纵她的双手在自己脸上狠狠地划了下去……拉斯普京身上的碎片显然就是权杖的一部分。

奥列洛夫找到了拉斯普京的坟墓，并挖出了那块权杖遗留的碎片。奥列洛夫不久后就从兄弟会退休，并切断了自己和外界的联系，与自己妻儿越洋踏上了美国的土地，在那里开始了新生活。没人知道这之后奥列洛夫遇到了什么事，唯一可以知道的是，数十年后，他的后裔，在这片新的土地上掀起了一阵血雨腥风，并改变了刺客和骑士团之间的对抗格局（以上内容根据周边漫画《刺客信条——堕落》Assassin's Creed: The Fall，2010年）。

20世纪的黎明对圣殿骑士来说是新纪元的开始。在这个时代里，科学不但得到了发展，也正如他们之前预料的那样，完全地改变了社会的形态。于是，在1910年，骑士团高层开始了一个计划。这个计划在27年之后实现，这就是Abstergo工业的成立，以一群有影响力的骑士企业家为首建立的这家跨国公司使骑士团在700年后再次公开出现在人民面前。当然这只是公开的面具而已，骑士们不想再重复之前的错误。

与同时的欧洲，战火弥漫着整个大陆。如果回顾历史，一切都可以归咎于一个德国人的崛起，他就是阿道夫·希特勒（Adolf Hitler）。德国元首的背后一面是骑士团的秘密成员。正因如此，他的成功崛起并不是偶然，和大部分名留青史的人一样，苹果是他平步青云的重要踏脚石。

早在1896年，作为爱迪生的下属，哈利·福特成功地获得了自己上司的信任，得到了苹果的使用权。他使用第四苹果的力量，成功地建立起了自己的汽车帝国。1929年，福特的苹果到了希特勒的手上。使用苹果的力量，纳粹获得了整个国家的控制权，希特勒成为元首。由于苹果的强大影响力，这种统治力快速并毫无障碍地传遍了德国。陷入狂热状态的德军入侵波兰拉开了二战的序幕，并以1945日本投降结束。整个二战就是骑士团的一个巨大阴谋——通过操纵战争的结果，让人们再次受到他们的控制。

当时的世界分成了两大势力，一边是由希特勒与墨索里尼（Benito Mussolini）领导的轴心国，另一边则是由罗斯福（Franklin D. Roosevelt）、斯大林（Joseph Stalin）和丘吉尔（Winston Churchill）领导的同盟国。然而，双方其实都有成员是圣殿骑士，在骑士团的操纵下，随着盟军的节节胜利，完成目标的骑士团决定终止这场战争。1945年，完成自己任务并准备撤出的希特勒用苹果制造了自己的分身，并用分身的死亡意图欺骗所有人。正当他带着苹果从元首地堡中逃出，准备去见另外一个骑士、盟军的领导人兼英国首相丘吉尔时，他却被一直潜伏在附近的刺客杀害。随着他的死，第四苹果重新回到了刺客的手上。

二战的结果是，骑士团暗地里得到了世界大部分地区的控制权，然而，在他们自己的主要根据地美国，情况却没有向他们所料想的方向发展——约翰·肯尼迪（John F. Kennedy）自己就拥有伊甸的苹果，这位总统拒绝与骑士团合作，导致了自己最终被枪杀的命运。

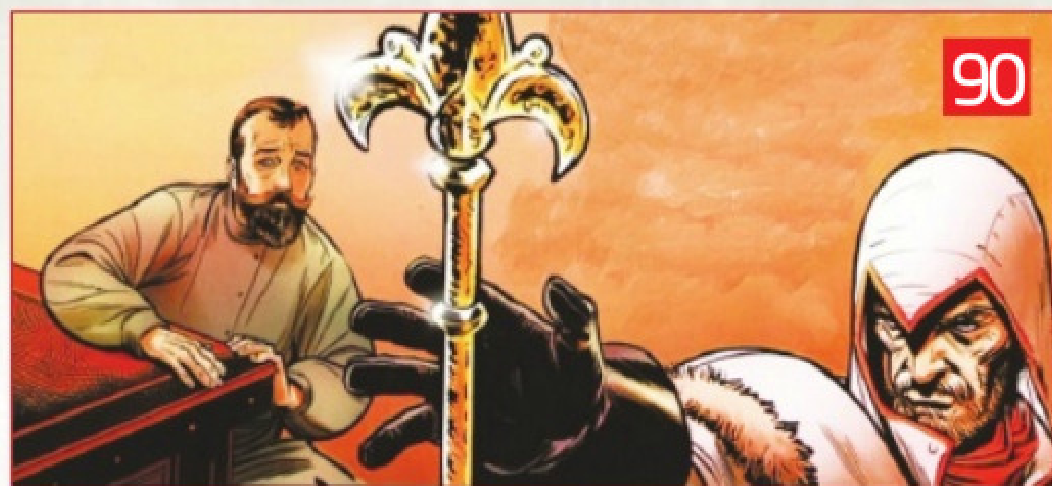
1963年11月22日，一声枪响划破了群众的热情欢呼，欢乐的海洋顿时化作灰烬，在圣殿骑士李·哈维·奥斯瓦尔德（Lee Harvey Oswald）扣下扳机的那瞬间，美国历史从此走向了另外一个方向。子弹击穿了肯尼迪的头部，令他当场死亡。为了夺取肯尼迪身上的伊甸苹果，骑士团利用第一苹果的能力，在周围制造出幻影增加混乱。趁着周围的人惊慌失措的瞬间，由骑士团指派的驾驶员威廉·格里尔（William Greer）从肯尼迪手中偷走了他所拥有的第三苹果。肯尼迪死后，副总统、同时也是秘密骑士的林登·约翰逊（Lyndon B. Johnson）顺利地登上了总统宝座。

至此，一切如骑士团所计划的一样，他们获得了这个世界中心的控制权。在肯尼迪遇刺6年后，已经成功控制了美国的骑士团通过他们的分支组织NASA，派遣阿波罗11号从月球成功地取回了藏在那里的第五苹果。

对美国的控制并没有让骑士团骄傲自满，因为他们谨记











88.通古斯大爆炸
89.奇迹生还的奥列洛夫
90.从尼古拉斯二世的皇宫中找到了皇家权杖，但奥列洛夫却一眼就看出了这个是假货
91.把一个美丽的女人毁容和杀了她没有区别，面对一心求死的古瑟娃，奥列洛夫答应了她最后的请求
92.拿回碎片后，奥列洛夫离开俄罗斯来到美国






93.希特勒的崛起绝非偶然……
94.同盟国三巨头，罗斯福和丘吉尔正是隐藏的骑士团成员
95.李·奥斯瓦尔德，围绕他的阴谋论至今未散，没人知道他其实是个圣殿骑士
96.肯尼迪遇刺前的瞬间

只有控制全世界才能真正达到领导全人类的目的。他们通过推翻共产主义政权来获得数个强大国家的控制权，其中比较著名的，就是圣殿骑士叶利钦（Boris Yeltsin）在1991年推动苏联解体，骑士团获得了世界另外一方的霸权。时至今日，他的继承者普京（Vladimir Putin）依然延续着骑士团对俄罗斯的控制（以上内容根据《刺客信条官方百科全书》）。

第十章
无名之子，Abstergo工业的兴衰

随着骑士团的不断壮大，刺客们已经被推到了悬崖边缘，但这依然不足以成为压垮他们的主要原因，直到一个人的出现。他的存在，成为压垮兄弟会的最后一根稻草，再也没办法阻止骑士团对世界的控制，他们只能卧薪尝胆，艰难地等待着下一个反击的良机。而那个人，没人知道他的真名，有人称呼他为实验体4号，有人称呼他为：丹尼尔·克罗斯（Daniel Cross）。

在20世纪的黄昏，已经获得大部分世界控制的骑士团开始着手完成前辈们没有完成的事业，寻找四散的伊甸的碎片。但对这时候的他们来说，大部分的线索被时间长河冲淡，要收集它们无异于天方夜谭。骑士团的策略是，既然不能从现代获得线索，那就从过去中寻找，而这些过去，就蕴藏在人类的基因中。接手这个计划的Abstergo（拉丁语意为“肃清”）工业，决定从那些知名刺客的后裔身上下手——毕竟，刺客的后裔要远比骑士团的后裔容易找。

1985年，年仅11岁的丹尼尔被骑士团抓获，Animus（拉丁语意为“灵魂”）计划的主要研究员维迪克博士（Warren Vidic）把他命名为实验体4号，并把他带上Animus装置。Animus可以让实验体通过体内的基因体验祖先的记忆，骑士团通过观察过程，寻找伊甸的碎片的下落。维迪克还想到了另一个计划——身为刺客后裔的丹尼尔说不定能帮助圣殿骑士找到进入兄弟会的突破口。这可能会为骑士团带来额外的收获。他在丹尼尔的大脑中植入潜意识指令，这个指令就是潜入兄弟会，如果有机会就杀死兄弟会的领导人。计划很成功，完成手术后骑士团释放了丹尼尔，并期待这个鱼饵能真正钓到的大鱼。

丹尼尔慢慢长大，成为一名罪犯，使用Animus装置的副作用也不断地从他身上体现，他开始不断地体验到幻觉，那些来自他祖先们，其中大部分来自俄罗斯刺客奥列洛夫的经历。由于想从这些幻觉中解脱，丹尼尔开始酗酒和吸毒，并在一次毒瘾发作时失手杀死了自己的女友。法庭宣布丹尼尔有罪，然而戏剧性的是，他随即被法庭释放，交换条件仅仅是要求他接受药物治疗，控制一直笼罩着他的幻觉。

转眼就到了1998年，已经24岁的丹尼尔坐在他的精神病医生面前，他拒绝服从法庭的命令继续吃用那些预防他幻觉出现的药物。丹尼尔把药随手一扔，进入酒吧派遣心情。酒精接管了丹尼尔的思考，他冲进厕所呕吐，这时幻觉再次袭来，他看到奥列洛夫意图刺杀沙皇亚历山大三世的经过，无法控制自己的丹尼尔跌跌撞撞走出酒吧的后门。他的痛苦表情引起了路边一个陌生人的注意，他好心地上前询问情况，却被丹尼尔当成了圣殿骑士。当他准备用刀攻击那个陌生人时，一个人名叫汉娜（Hannah Mueller）的女子突然出现，制止了丹尼尔，她把丹尼尔拉上车，并告诉他，自己是个刺客……

一天后丹尼尔醒来，发现自己在一个陌生的地方。昨晚救下他的刺客汉娜告诉丹尼尔，他跟她一样是个刺客，所以把他带到了刺客营地。然而在营地里没人认识眼前这个男人，他自己也对刺客和骑士团完全不知情。为了查证丹尼尔的身份，汉娜带他找到了营地的负责人贝拉米（Paul Bellamy）。贝拉米说，他无法在兄弟会里找到任何与丹尼尔有关的记录，虽然没记录，但丹尼尔身上却有兄弟会独有的纹身，这让3人陷入了一片迷雾之中。

突然间，丹尼尔的幻觉再次出现，他开始说出奥列洛夫
















97.实验体4号正被维迪克博士输入脑部指令
98.手术完毕后，骑士团把鱼饵丹尼尔扔回“大海”
99.守卫尝试阻止丹尼尔，但体验了自己曾祖父记忆的丹尼尔突生神力
100.丹尼尔和汉娜
101.在玻璃上画出皇家权杖的丹尼尔，已经体验到了奥列洛夫面对亚历山大三世的一幕
102.晕倒前丹尼尔脑中呈现的一切
103.丹尼尔遭到两个蒙面刺客袭击
104.丹尼尔杀死了刺客首领，兄弟会衰落了
105.丹尼尔仍旧可以使用信念之跃逃出迪拜
106.再次进入Animus的丹尼尔完成了对他曾祖父记忆的体验，成为骑士团的英雄，并最终晋升为核心成员

的台词，比如“通古斯河”。贝拉米想搞清这究竟是什么回事，丹尼尔突然想要夺门而走，两位刺客门卫上前阻止，但丹尼尔的身手远好于另外两个人，三拳两脚就把他们打翻在地，贝拉米只能亮出了他的袖剑，制止了丹尼尔。

为防止他再出现类似的行为，贝拉米把丹尼尔关押起来。丹尼尔认为自己的失控源于没有按时吃药，恳求汉娜和他一起回到自己的公寓。当晚，二人来到丹尼尔的公寓，发现所有药丸已经被丹尼尔扔掉。陷入绝望的丹尼尔不知所措，汉娜告诉他，也许他可以把幻觉说出来，内心就会舒服一点。听完这番话，丹尼尔站起来走到窗前，在雾气中画出了一个权杖的图案。

贝拉米的突然出现打断了二人的对话，他从上司威廉·迈尔斯（William Miles）处获得准确消息，曾有一小队刺客在1908年前往通古斯河。这个任务只有一个生还者，他正是丹尼尔的曾祖父奥列洛夫。听到“奥列洛夫”这个名字，丹尼尔的幻觉突然开始，他看到奥列洛夫前往通古斯河取回权杖。贝拉米希望得知幻觉的内容，丹尼尔却一脚把他踢开，独自逃到天台。在那里，丹尼尔继续体验着1908年的事件，当幻觉到达尾声，他的脑海被伊甸的苹果、特斯拉和他出生时的映像所覆盖，直到眼前一片空白，眩晕过去。

对丹尼尔来说，这或许是一件好事。从混乱中醒来后他告诉汉娜，他终于知道自己要做的事：寻找刺客首领。

之后的两年，丹尼尔花了大量的时间走遍世界。他到了所有他能找到的刺客设施，并寻求刺客的帮忙和指导，他的搜索终于引起了刺客首领的注意。2000年11月5日，在自己公寓洗完澡的丹尼尔遇到两个陌生男子的攻击，并给他注射了大量镇静剂，第二天早上当他醒来时，他发现他自己身处迪拜，眼前站着一个身穿白衣白裤的老人，这正是他一直寻找的目标：刺客首领。

刺客首领告诉丹尼尔，自己一直对他的幻觉很有兴趣，希望借此机会正式把丹尼尔引荐进兄弟会，最终成为自己的继承人。说完，他把自己的袖剑递给了丹尼尔，尽管在现代，袖剑更多的只是用于仪式当中，不代表它失去了往日的功效。当丹尼尔带上袖剑的那一刻，维迪克植入他潜意识中的指令瞬时发动，他抽出袖剑，结果了刺客大师性命。从潜意识中走出的丹尼尔感到了内疚和困惑，但门外的声音告诉他，留给他逃走的时间已经不多了。丹尼尔奋身撞破了玻璃，用刺客标志性的信仰之跃逃入海中。

由于杀死了刺客首领，世界上所有的刺客都会追杀他。丹尼尔明白，这个世界能容下自己的只剩下一个地方。半个月

后，丹尼尔独自一人回到了位于费城的Abstergo工业基地。在那里，他把他所知道的关于刺客营地和设施的位置告诉了骑士团，作为回报，他要求回到Animus装置上体验曾祖父剩余的记忆，他要从那里找到了心灵的安慰和自己这一切行动的意义。得到宝贵情报的骑士团则没有给兄弟任何喘息的机会，立刻对这些刺客营地和设施发动攻击。

立下大功的丹尼尔后来被骑士团高层授予了高级圣殿骑士的称号，并最终在2012年成为了精英骑士团（Inner Sanctum of the Templar Order，由圣殿骑士中最优秀、最精明的成员组成，了解所有的圣殿骑士内情，目前共有9人）成员之一。由于他的背叛，刺客遭受到了毁灭性的打击，大部分刺客设施和营地被摧毁。他的行动也影响了2000年的美国总统大选，当时代表着骑士团的乔治·布什（George W. Bush）和背后有刺客撑腰的阿尔·戈尔（Al Gore）在选举中斗得难解难分，但由于最终失去了刺客的帮助，戈尔最终败在了布什手下。

兄弟会的情报团无法得知丹尼尔之后几年在骑士团中的遭遇，可以确定的是，现在丹尼尔依旧效力于Abstergo的行动部门，也许在不久之后，还会看到他的身影（以上内容根据周边漫画《刺客信条——堕落》）。

第十一章 2012，万年战争的终点

经过几百年处心积虑的铺垫后，骑士团有史以来第一次真正意义上压制住了兄弟会，余下的刺客只能变成小组行动，为生存而战。随着Animus计划的高度成功，Abstergo工业加速了这个计划的进度，他们利用自己的控制权，侵入各种公共系统，找出那些因一时大意泄露自己资料的刺客后裔。

2012年9月，一个用于登记摩托车执照的指纹进入了骑士团的视线，看到眼前这个人的档案，Animus计划的首席研究员维迪克博士知道，20多年，足足找了20多年，他的机会终于来临了。他们迅速捉住了这个粗心大意的人，并把他命名为实验体17号，或者，你可以叫他：戴斯蒙德·迈尔斯（Desmond Miles）。

作为著名刺客的后裔（Abstergo的一份文件提到，戴斯蒙德是艾吉奥的女儿弗拉维娅一系的后代），戴斯蒙德出生于南达科塔州黑山地区（Black Hills, South Dakota）的刺客营地“农场”（The Farm）。在这个仅有30人的营地里，戴斯蒙德从小就被父亲隔离训练，并给他灌输各种兄弟会和骑士团之间的故事，让他时刻清楚自己的危险处境。然而地狱式的训练和各种限制，如禁止离开营地，令年少的戴斯蒙德苦不堪言。对他来说，“农场”根本不是家，而是监狱。而他的父母……或许把他们称为狱卒也丝毫不过分。在16岁生日那天，戴斯蒙德作处了一个影响深远的决定：离开“农场”。

为了防止骑士团和刺客发现自己的存在，戴斯蒙德过了













107.戴斯蒙德第一次被露西和维迪克博士带入Animus
108.鹰眼觉醒，戴斯蒙德可以看到实验体16号在周围留下的符号和文字
109.逃出Abstergo工业
110.戴斯蒙德在刺客藏匿点看到Animus 2.0
111.由于体验先祖的记忆，和所有的实验体一样，戴斯蒙德出现了幻觉
112.维迪克博士总能发现他们，这是为什么？

一段流浪的生活，这时他的刺客训练显示出了效用，孤身一人作为背包客游遍全国后，他最终选择在纽约安居。他永不使用真名并只支付现金的策略令他成功躲开刺客和骑士团的追踪长达9年。戴斯蒙德在纽约一间叫做“坏天气”的酒吧找到一份做侍者的固定工作。他非常享受着这种没有恐惧、自由自在的生活，这正是“农场”没法给予他的。尽管他爱现在的一切，但时间一长，他还是意识到自己开始想念家人。轻松的生活令戴斯蒙德百密一疏，为了获得摩托驾照，他留下了他的指纹，圣殿骑士因此找到了戴斯蒙德，并将他绑架到意大利的Abstergo实验室。

兴奋的维迪克博士和他的助手露西（Lucy Stillman）迫不及待地把他扔进了Animus装置，强迫他读取自己基因里的特定祖先记忆：12世纪的中东刺客阿泰尔。维迪克希望直接通过关键记忆来获取碎片的具体位置信息，但此举由于戴斯蒙德潜意识的抵抗而失败。维迪克警告他，如果不合作就小命难保，戴斯蒙德无奈只能选择合作。之后的几天里，戴斯蒙德花了大量时间在Animus装置上，体验阿泰尔在第三次十字军东征时期与圣殿骑士的战斗经历。

当戴斯蒙德不需要使用Animus进入阿泰尔的记忆时，他从露西那里得到密码打开门，秘密潜入到实验室区域，通过从维迪克那偷来的密码笔，戴斯蒙德阅读了他的邮件，了解了一些关于圣殿骑士和Abstergo的计划。他由此知道了一些他的前任，特别是实验体16号的事迹——因为长时间身处Animus之中而精神失常，并最终因为“出血效应”（Bleeding Effect）的影响而自杀。几天后，实验因为几个遥远的枪声而中断，一小群刺客尝试进入工厂营救戴斯蒙德，但行动以失败告终。维迪克告诉戴斯蒙德，所有想救他的刺客已被杀死，而他们也是仅存的刺客了——“农场”也在较早前被圣殿骑士破坏。当维迪克离开后，露西却告诉戴斯蒙德，他的父母应该已经顺利逃走，刚才来救他的刺客正是由她联系的，这揭露了露西的真正身份：一个卧底于Abstergo工业的刺客！

再次读取阿泰尔记忆的戴斯蒙德终于看到从伊甸的苹果中投射出来的地图——上边标有大量伊甸碎片的具体位置，这正是维迪克博士想要的，大喜过望的维迪克立刻把消息向上司汇报，并派遣部队去回收这些碎片。没有利用价值的戴斯蒙德被3个Abstergo工业的主管下令处理掉，但露西突然干涉，她认为留着戴斯蒙德或许有一天会再派上用场。

当主管离开后，戴斯蒙德发现自己的眼睛“出了问题”——因为长期处于Animus装置，出血效应的副作用令他获得了阿泰尔的特别技能——鹰眼。他可以看到墙上那些之前无法看到的陌生符号，这些用血写成的信息正是实验体16号的遗言（以上内容根据《刺客信条》原作的游戏故事）。

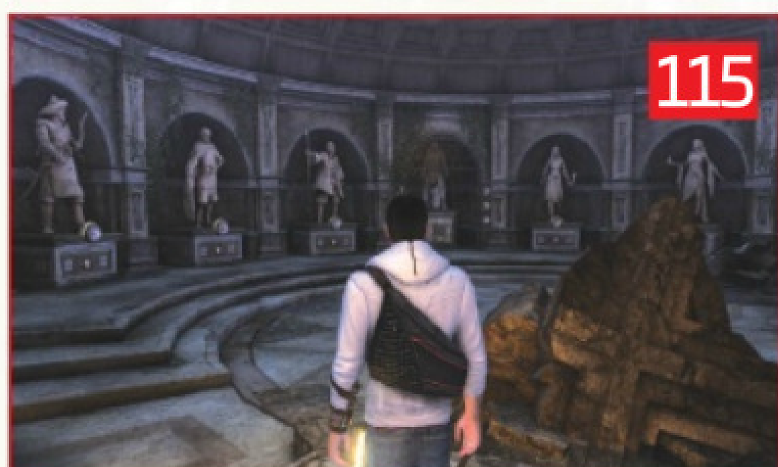
花了一些时间读取完所有实验体16号留下的、看上去一点都不连贯的“随笔”后，手和身上都沾满了血的露西突然回到实验室，她把戴斯蒙德扔回Animus装置，尝试寻找他与实验体16号间最贴近的基因，这让戴斯蒙德进入了一个15世纪的佛罗伦萨贵族艾吉奥·奥迪托雷的记忆。戴斯蒙德仅仅见证了艾吉奥的出生就被露西拉回现实，她拿着装置的记忆核心，带着戴斯蒙德仓皇逃离工厂，他们逃离了实验室并击倒了保安，得益于戴斯蒙德的鹰眼能力，他们破解了电梯的密码锁，顺利地到达车库，尽管那里有大量保安埋伏，但刺客的实力岂是一般小兵能比，轻松干掉所有拦路者，两人从车库偷了一辆车并成功逃脱。

戴斯蒙德被露西带到了位于一间仓库的刺客藏匿处，在这里他遇到了另外两个刺客：历史学家肖恩·黑斯廷斯（Shaun Hastings）和技术专家丽贝卡·克瑞恩（Rebecca Crane），他们俩之前一直和露西合作，后者更带来了Animus 2.0，一个刺客版本的Animus装置。这一小群刺客准备让戴斯蒙德继续体验先祖的记忆，并通过出血效应的副作用，让戴斯蒙德在几天内学习所有刺客技巧。想起了圣殿骑士之前在他身上的所作所为，戴斯蒙德毫不犹豫就答应再次进入Animus——不同与上一次，这次，他是自愿的。

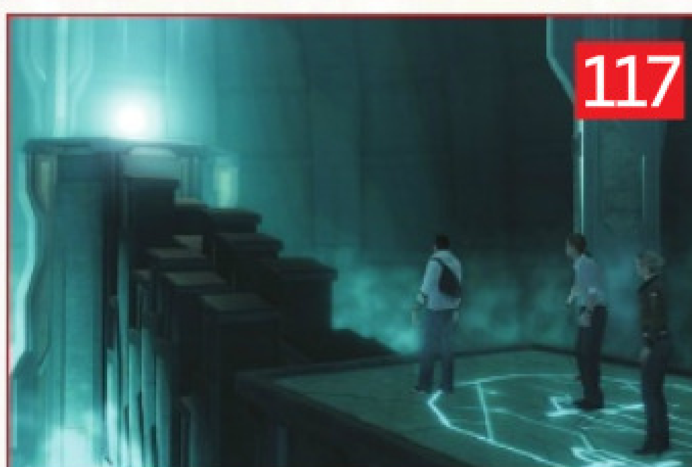
数个小时内，戴斯蒙德看到了年轻艾吉奥的所有作为。为了防止戴斯蒙德步实验体16号的后尘，露西把他拉出了Animus。当他准备去休息时，戴斯蒙德突然看到幻觉，他感觉自己好像回到了中世纪的阿克里，阿泰尔追着玛丽亚，他们











113.在蒙特里久尼，戴斯蒙德感到了艾吉奥的存在
114.露西认为，维迪克博士尚不知晓艾吉奥的苹果藏在何处
115.蒙特里久尼避难所里的刺客遗存
116.戴斯蒙德在一个陌生空间遇到了残留在Animus中的实验体16号
117.顺着艾吉奥的记忆，刺客们找到了第六苹果

118.被苹果激活DNA的戴斯蒙德杀死了露西，这成了目前最困扰他的事
119.实验体16号终于出现了
120.戴斯蒙德的旅程系列任务描述了一位不情愿的刺客的过往
121.尽管看不见戴斯蒙德，艾吉奥明白他是个传声筒
122.体验了所有的先祖记忆后，一切回到了正轨











在楼顶相遇，并行了成人之事，有了孩子……

从幻觉中醒来的戴斯蒙德再次进入Animus，借着体验艾吉奥的记忆，刺客们在代码里边发现了一系列不规则的图案。这正是实验体16号留下的Animus资料核心，这些资料随着露西的手进入Animus 2.0里，当戴斯蒙德追踪其中一个不规则图案并加以调查后，他找到了一段关于刺客和圣殿骑士历史的神秘信息碎片，当戴斯蒙德收集全所有不规则图案后，完整的信息片段向他们展示了一段陌生的记忆，在这段记忆中，一对男女手握苹果在未来风格的建筑中狂奔，而这段记忆标注的日期竟然比耶稣的诞生还要早得多……

而这之后，当刺客们目睹艾吉奥把伊甸苹果带进西斯廷教堂地底的神秘地下室后，接下来发生的事情令他们都震惊了。艾吉奥看到一个全息影像，影像里的女性自称为Minerva，身为先行者之一，她描述了关于人类和古代种族先行者间的战争，还有接下来的大灾难。之后Minerva不再是跟艾吉奥对话，而是通过艾吉奥与他的后裔戴斯蒙德直接对话，Minerva告诉戴斯蒙德，除非他采取行动，否则灾难将再次降临大地……

戴斯蒙德被另外3个刺客匆忙拉回了现实。显然当刺客们埋头苦干时，骑士团也没闲着，他们找到了藏匿点，并在维迪克的指挥下对藏匿点展开进攻。这时，露西把刺客的传统武器袖剑扔到了戴斯蒙德手上，并要他为撤离争取时间。他已经从Animus中学会了战斗的技巧，，眼看形势不利的维迪克丢下一句狠话，狼狈撤退。

“你们的胜利只是暂时的！”（以上内容根据《刺客信条Ⅱ》的游戏故事）

刺客们为了安全继续逃亡。他们一行来到了奥迪托雷家族位于蒙特里久尼的祖传大宅，这也是兄弟会在意大利的最后一个安全屋。尽管切萨雷在1500年袭击的痕迹至今清晰可见，但整个小镇和大宅却犹如昨日重现，一点也没有改变。为了躲开圣殿骑士的电话追踪系统，刺客们决定把基地设在大宅地底的避难所，但无奈入口被封锁。正当四人无计可施的时候，戴斯蒙德再次看到幻觉，这次他看到艾吉奥昔日进入避难所的路线，紧随其后，露西和戴斯蒙德找到了500年前艾吉奥和镇民用于逃生的通道，并顺利进入避难所。

在里边，戴斯蒙德的幻觉里出现了年老的艾吉奥，看来他在逃离这里以后还曾回来过。他也找到了一系列密码——1419，1420，1421——显然这是艾吉奥留下的，因为这些数字只能通过鹰眼看到。戴斯蒙德把这些数字告诉伙伴们，肖恩认为这应该代表着某个日期。他们重新设立好所有的设备，戴斯蒙德再次进入了Animus。

这次目的是搜索艾吉奥留下的苹果的具体位置，但因为无法直接读取目标位置，只能从戴斯蒙德最后一次进入的记忆节点开始继续艾吉奥的记忆。在艾吉奥遇到Minerva后，苹果被切萨雷夺取，为夺回苹果并削弱切萨雷，艾吉奥解放了罗马。在这格过程中，戴斯蒙德在罗马城发现了更多实验体16号留下的代码，当把所有的代码收集并运行后，戴斯蒙德被传送到一个陌生的空间，在那里，他遇到了鬼魂状态的实验体16号——看来实验体16号的部分精神还是残留在Animus中。16号在消失前暗示戴斯蒙德，他要去找一个叫夏娃的女性，他消失后，整个空间完全崩溃了，戴斯蒙德也因此醒来。

最终，戴斯蒙德得知艾吉奥把苹果放置于罗马斗兽场下的神殿，刺客们立即前往罗马，准备回收苹果。他们分开行动，已经学会大量刺客技能的戴斯蒙德从斗兽场的残骸里寻找入口，其他人则在外边守候。随着戴斯蒙德的深入，他看到了一个人形幻象，幻象自称Juno，她和Minerva一样属于先行



123.威廉推开旅行车的门，外面是另一个世界了……

者，她再次提到了Minerva在西斯廷教堂提到的那些关于大灾难的警告，还有关于这个地库的作用——储藏知识。很快，戴斯蒙德找到了一条长长的通道，进入天坛圣母堂（Santa Maria Aracoeli），这格教堂在传说中正是修建在Juno神殿之上的。戴斯蒙德把入口打开，并让另外3人进入，这时他再次看到了艾吉奥的幻像，追随着祖先的轨迹，他打开了教堂地面上的高科技电梯。通过同步自己的DNA，戴斯蒙德激活了电梯，并进入教堂深处，一个巨大而广阔的地下室。戴斯蒙德从艾吉奥留下的3组数字里推理出了大门的密码"72"，打开门后，刺客们到达了中心区域并找到了苹果。但意想不到的悲剧发生了，在戴斯蒙德拿到苹果的瞬间，他的基因就被苹果激活，Juno顺利控制了他的行动，而他只能眼睁睁地看着自己不由自主地移动，最后亲手杀死了露西……（以上内容根据《刺客信条——兄弟会》的游戏故事）

在露西的死所造成的巨大冲击和Animus对他精神造成的伤害的双重冲击下，戴斯蒙德陷入了昏迷。他被两位刺客所救，而其中一个是他的父亲兼新任兄弟会首领：威廉·迈尔斯。在秘密地点，威廉把戴斯蒙德放回Animus，并相信这是唯一能救活自己儿子的方法，他下令丽贝卡把戴斯蒙德送到"暗室"（Black Room）——一个Animus的安全模式，也可以称之为Animus岛。在这里，戴斯蒙德遇到了死去的实验体16号，看来他的精神已经被更深层的Animus所吸收，当然，这也是肉身已死的他能出现的唯一方式。在他的帮助下，戴斯蒙德体验到了艾吉奥最后剩余的记忆，这是尝试修复他已经崩溃的记忆的唯一方式。在他不省人事时，威廉向丽贝卡和肖恩解释了一部分关于戴斯蒙德的事，由于基因里含有高浓度的第一文明DNA，戴斯蒙德比其他刺客更为珍贵，讽刺的是，兄弟会里没人意识到这一点，直到Abstergo把他捉获，这种特殊性也令戴斯蒙德可以激活苹果——如他的著名祖先们一样。

戴斯蒙德昏迷前，从艾吉奥那得到一个坐标：43 39 19 N 75 27 42 W。威廉帮助刺客一行据此前往美国纽约州。而在Animus里的戴斯蒙德，随着实验体16号的牺牲，终于看到艾吉奥在马斯亚夫的图书馆里找到了阿泰尔的苹果。回想起自己的经历，艾吉奥知道这时的戴斯蒙德正观看着眼前这一切，尽管他不知道这个人是怎么做到的。完成自己使命的艾吉奥把接力棒交给了戴斯蒙德，并告诉他：

"勇敢地面对一切困难。"

听完这番话，戴斯蒙德随即被拉到了一个同步链接中。在那里，他遇到了又一位第一文明的成员：Jupiter。他向戴斯蒙德解释了第一文明是如何避免世界灾难的：他们当初在世界范围内建造了大量的地下室，只有一个目的：寻找防止世界灭亡的办法。所有研究的数据都会发送到一个位于纽约州的大神殿（The Grand Temple），以便让第一文明的剩余成员有效地筛选它们。从过去到现在，他们总共做进行了6次尝试，全部以失败告终。幸运的是，在第一文明灭亡前，尝试取得了重大突破。

解释完一切，Jupiter告诉戴斯蒙德，作为希望之光，现在等待着他的只有一个任务：去找到那个大神殿，把那些从世界各地收集而来的信息带到那里，交到在那里等待的"某个人"的手上，这样，就能阻止下一次灾难的降临。当完成这一步，他终会打开"胜利之门"。然而没人知道结局会怎么样，因为未来始终存在变数，无论是Jupiter的未来，还是戴斯蒙德的未来，都是如此。听完这一切，戴斯蒙德从昏迷中醒来，看着自己满是微光符号的手臂，戴斯蒙德告诉父亲和伙伴们：

"我知道下一步该怎么走了！"（以上内容来自《刺客信条——启示录》的游戏故事）

附录1
6个伊甸的苹果

在整个"刺客信条"历史中，一共存在6个苹果，它们都是第一文明为了控制人类而制造出来的，可以下意识地控制目标的思想、情绪和行为，本身也有制造幻觉的能力。苹果在历史上被很多人拥有过，这些拥有者有的因它站在了权力的巅峰，有的在不知不觉间改变了世界。从有限的资料中，学者们尝试着列出了这6个苹果的所有拥有者——

第一苹果：

中立拥有者：第一文明、拿破仑·波拿巴、哈利·胡迪尼；

刺客或相关人士拥有者：不明；

骑士团或相关人士拥有者：一直存在于骑士团手中（曾用于刺杀肯尼迪）。

第二苹果：

中立拥有者：第一文明、圣雄甘地、英国女王伊丽莎白一世；

刺客或相关人士拥有者：阿泰尔；

骑士团或相关人士拥有者：艾尔·穆阿利姆、Abstergo工业。

第三苹果：

中立拥有者：第一文明、共济会、乔治·华盛顿、约翰

· 肯尼迪；

刺客或相关人士拥有者：无；

骑士团或相关人士拥有者：富兰克林 · 罗斯福、林登 · 约翰逊。

第四苹果：

中立拥有者：第一文明；

刺客或相关人士拥有者：尼古拉 · 特斯拉；

骑士团或相关人士拥有者：托马斯 · 爱迪生、亨利 · 福特、阿道夫 · 希特勒。

第五苹果：

中立拥有者：第一文明；

刺客或相关人士拥有者：无；

骑士团或相关人士拥有者：NASA。

第六苹果：

中立拥有者：第一文明；

刺客或相关人士拥有者：艾吉奥、戴斯蒙德；

骑士团或相关人士拥有者：罗德里格 · 波几亚、切萨雷 · 波几亚。

附录2

历史的疑点与猜测

关于露西的死：没太多的细节告知我们，露西的死究竟是什么回事，但可以看出的是，她的死绝对不是那么简单。在场者除了戴斯蒙德只有3个人，Juno并没有选择杀死肖恩或丽贝卡，而唯独对露西下手，这一点颇为让人奇怪。从3个第一文明先行者的谈话记录中可以看出，他们一直在引导戴斯蒙德顺利地获得某些东西，以完成最终的任务。露西的死可以假设为，他们不希望露西阻挠戴斯蒙德的行动。如果真是这样，露西更可能是来自骑士团的双面间谍，和实验体4号一样曾是刺客的后裔，但之后失踪了一段时间，被维迪克博士捉住并在脑部植入指令（《刺客信条Ⅱ》中露西第一次见到丽贝卡时曾说“我们好多年没见了”）。她带着戴斯蒙德离开，是放长线钓大鱼。然而第一文明拥有第六感，他们知道维迪克博士设下的陷阱，为了戴斯蒙德顺利完成任务，已经没有实体的他们在戴斯蒙德激活苹果的瞬间反激活了他体内的DNA，控制他杀死了露西，之后的一切继续按照先行者的剧本前进。当然暂时没人可以确认这个推理是否正确（最近国外研究者从《启示录》游戏光盘中RIP出的音频信息支持这个理论，但这还缺少官方宣布）。如果推测得没错，那么还有一连串的谜团，比如究竟露西是什么时候被捉，她是谁的后裔，她究竟透露了什么给维迪克博士等亟待解答。最大的谜团是，她是否真的如实验体16号所言已经死亡……

关于艾吉奥的死：艾吉奥的死亡引起了一定的争议。经过多番查证，无论是官方百科全书，还是民间资料，都没有对死因作出准确的解释。官方的解释是，艾吉奥因30年刺客生涯的各种劳累和伤病，最后死于慢性疾病。但在《余烬》中，观众也可以看到佛罗伦萨市区里有个陌生的少年出现在艾吉奥身边。尽管艾吉奥在离开家时已看起来十分痛苦，但这一幕难免让人怀疑，是否有人因为艾吉奥对邵云的帮助而派遣刺客杀死了他，或仅仅是因为骑士团仍旧对艾吉奥过去的行为耿耿于怀？但艾吉奥已经退休10年，现在才下手略显太晚，所以看起来前者的可能性更大。根据影像分析，可以看到那个坐在艾吉奥旁边的陌生少年右手上有个骑士团的标志。真的是骑士团的复仇吗？还是有其他的阴谋？在官方更新百科全书之前，一切都有可能。

关于世界末日：戴斯蒙德的故事始于2012年9月，所有的“先行者”都不约而同地提到了“灾难”，这不禁让人联想到世界末日的预言。可以预见，戴斯蒙德的最终的任务就是在“先行者”的帮助下，阻止这次灾难的发生，当Jupiter现身时，我们已经得知上一次的灾难是由猛烈的太阳风引起的，然而2012年12月21日的这次是什么却不得而知。目前唯一的线索是，骑士团计划在这一天向太空中发射一颗卫星，没人知道这跟世界末日有什么联系（据猜测是圣殿骑士启动向太空发射伊甸碎片，进而控制整个人类），官方资料也付之阙如——只有时间可以揭开真正的谜底。







123.每次回到Animus之岛，戴斯蒙德都能听到同伴们的谈话，他们提到，露西确实被葬在了罗马
124.艾吉奥死前见过的陌生少年
125.换个角度，注意少年的手臂

本期"在线争锋"栏目里的《MOARPG风袭来》（见本期56页）主要分析了近期进入测试阶段的3款3D动作网游。其实近期的同类网游里，还有一个"隐藏Boss"，那便是《洛奇英雄传》。只是受限于篇幅，在那篇文章里一笔带过。况且这款游戏本来就十分特殊，有别于所有的主流网游，更适合另开一文单独剖析。

网游评测：洛奇英雄传

游戏名称：洛奇英雄传	官方网站：mh.tiancity.com
游戏类型：ACT	当前状况：开放测试
开发公司：Nexon	运营公司：世纪天成
总体印象	
优点： ● 画面优秀，配置需求厚道 ● 场景可破坏，物理效果出色 ● 打击感一流，手柄支持完美	缺点： ● 地图很多缝，切换场景频繁Loading ● 招式比较单一，刷图容易腻
推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）	



这段动画是全程中文语音的，配音质量也不错

单机的诚意

如果说C9的游戏模式更倾向于《地下城与勇士》，那么《洛奇英雄传》则有点像家用机平台的《怪物猎人》。这款游戏甚至不像一款网游，反而如同一款具有多人联网模式的单机游戏。从游戏的界面和新手教学到动画、剧情、任务推进方式，乃至装备系统、技能系统、战斗系统都散发着一股浓浓的单机味。对手柄的完美支持更是让动作爱好者泪流满面。

当玩家在客户端窗口输入帐密进入游戏后，首先引入眼帘的主菜单就充满了违和感，"开始游戏""选项""结束"——典型的单机游戏菜单。点击"开始游戏"，居然真的就开始游戏了，没有创建人物，没有种族、职业选择。开场就是一大段即时演算的动画，还是全中文语音。而且这段动画通俗易懂，完全不似其它游戏那样故弄玄虚（具体可参照《神秘海域2》和《合金装备4》的区别）。而之后实际游戏与动画的无缝连接更是让人拍案叫绝，这种电影化的脚本就算放到单机游戏里也属一流水准的，当然这也再一次让人有玩单机游戏的感觉。除电影化脚本之外，这个独立的教学关还提供了可破坏的场景，相对完整的剧情，就算单独拿来做一个单机Demo都无可厚非，教学关卡结束之后，居然还有一个制作人员动画，制作水准同样不俗，完全是单机游戏的路子。当游戏氛围随着热血的主题歌到达顶点后，角色创建界面才浮现在屏幕里，此时你才能想起自己玩的还是一款网游。

不过本作的特殊之处还不止于此，等你创建好角色进入游戏后，一个充满了日式RPG风格的对话场景赫然引入眼帘，与NPC的对话方式全面向日式RPG靠拢，点一下说一句。直到从屋子里出来，看到外面人来人往，你才能再次确定自己玩的是一款网游。现在已经很少有网游会这么认真地编写剧本了，但在这款游戏里，任何一个NPC的对话都是经过精心设计的，制作方在极力通过这种细节将玩家带入到游戏世界里。当然急躁的玩家肯定会觉得NPC们太过啰嗦，但对于剧情控来说无疑是一个福音。清晰的主线剧情，丰富的直线任务，庞大的收集系统，若不是屏幕右下方的聊天信息，你完全可以把它当做一款单机游戏来玩。


对话和场景是典型的日式RPG风格

当玩家在村子里四处奔走，与NPC们对话了解剧情的时候，NPC们也会要求玩家去讨伐某些怪物，收集某些素材，这个时候就要玩家去进行战斗任务了。玩家需要在码头的公告板上寻找组队信息，出海讨伐怪物。当然一个人也完全可以应对Boss，你很难在这款游戏里感受到国内网游的气氛，几乎没有人在刷屏，每个人都在做自己的事，这一点也颇为诡异，难道大家都是不约而同把这游戏当成单机来玩么……


玩家聚集在公告板前组队准备出海

值得一提的是，作为一款免费游戏，官方的商城也算厚道，几乎没什么强化装备的道具，大部分是时装和外貌，还有一些特定的套装，已经比主流的免费网游"良心"了很多。


这条鱼的贴图就足以秒杀国内的所有网游画面了

网游的遗憾

《洛奇英雄传》的缺点主要集中在它的"网游定位"上，比如游戏的战斗手感很出色，但招式明显不足，导致战斗翻来覆去就是那几招，显然过于追求平衡性的网游限制了游戏的动作系统。不过好在本作和《怪物猎人》偷师了"部位破坏"系统，用辅助武器攻击Boss的特定部位，可以掉落稀有材料。也算在一定程度上丰富了战斗过程。但作为网游，再好的战斗系统，玩家总会刷图刷到吐的，这也算是动作网游的宿命吧。


本作的战斗难度偏低，Boss行动迟缓，虽然攻击范围大，但硬直也大，导致挑战性较弱

如果你你仍对牛蛙念念不忘，不妨来尝试一下这款游戏。但你在体验过之后多半会想，如果真的由牛蛙来开发本作，将会是怎样的精彩。

网游评测：地下城守护者Online

游戏名称：地下城守护者Online	官方网站：dk.91.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：开放测试
开发公司：网龙	运营公司：网龙
总体印象	
优点： ● 对白搞笑 ● 双模式玩法独特	缺点： ● 画面效果一般 ● RPG部分缺少新意
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



只要是从Windows 95开始接触游戏的玩家，就绝对忘不了牛蛙这个传奇的名字。当牛蛙推出《地下城守护者》时，其颠覆传统的游戏构想让整个游戏界都为之震动。长久以来，在游戏的世界里，玩者扮演的角色一直都是正义一方，而在这款游戏中，玩家扮演地下城守护者，目标是建立自己的地下城进而将敌人的领袖消灭，而这些被消灭的“敌人”往往是传统故事中正义一方的英雄侠士。各种恶搞的桥段将牛蛙的天才创意体现得淋漓尽致。

虽然牛蛙解散了，但EA仍然持有这个系列的版权，并与网龙合作推出了《地下城守护者Online》。不过从目前的实际游戏来看，EA并没有出多少力，游戏的开发工作主要还是由网龙来进行，这让本充满了国产网游的味道。比如那缺乏特色的画面，缺乏美感的UI。自动寻路自不必说，连“连续在线达到XX分钟即可获得XX礼包”这种国产网游特色设定也有，也算是“用心良苦”了。

不过本作好歹挂了“地下城守护者”这个牌子，牛蛙式的黑色幽默也多多少少有所继承。比如怪物的对白十分恶搞，各种小细节让人忍俊不禁。再比如经典的“好玩的坏游戏”理念：玩家可以在地下城建设监狱关押敌方兵种，还不给饭吃；也可以派遣黑暗女王到刑讯室用鞭子抽打俘虏；还可以把敌人的尸体放进“墓地”发酵，来召唤吸血鬼。除地下城模式外，地上模式就是我们熟悉的MMORPG玩法，但比较缺乏新意，仍然走的是打怪、收集的路线。

无论《桃园》的画面，还是战斗系统，都相对于同期的回合制网游有较大进步。ATB的引入也表明本作正试图求变，但这一在单机游戏里久经考验的战斗系统与网游还需要更多的磨合。

网游评测：桃园

游戏名称：桃园	官方网站：ty.playcool.com
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：冰动娱乐	运营公司：冰动娱乐
总体印象	
优点： ● 画面效果出色 ● 将星录系统比较有特色	缺点： ● 没有体现出ATB的精髓
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	



《桃园》是罕见的用“虚幻3”引擎开发的回合制网游，因此画面一直备受瞩目。话说国内的游戏公司对“虚幻3”的运用越来越成熟了。之前同一引擎开发的《流星蝴蝶剑Online》的光影和贴图就十分出色。本作采用Q版画风，虽然整体画面表现不及前者，但已经是同类游戏里的翘楚。至于“虚幻3”特有的朦胧感么……看看就习惯了。

本作虽然宣称回合制，但与纯粹的回合制网游还有所不同。游戏采用了类似“最终幻想”系列的ATB系统。传统回合制是玩家在回合开始进行指令，然后看谁的先后顺序进行移动，为了让游戏更具有戏剧性和不可控因素，在传统回合制中加入了玩家常说的“乱敏”设定。而ATB式的回合制则是看谁能更快地攒满能量条然后开始依次行动，这个速度直接反应了玩家的速度如何。ATB系统让游戏的战斗具备了一些即时性，玩家手疾眼快的话，还是可以在战斗中获得一些优势。但目前来看，游戏的战斗节奏偏慢，没有将ATB的爽快感很好体现出来，尚不足与常规回合制网游拉开差距。

除ATB外，游戏的将星录也是一大特色，不仅可以让玩家收集到一些三国时期著名的武将，对游戏的技能系统和任务系统也是一个很好的补充，但目前游戏对将星录的新手指引还不是很到位，如果不看帮助系统，玩家甚至很难知道具体该怎么使用。

至于本作的其它系统，则与同类作品没多大区别，玩家依然是组队刷怪，做循环任务，进行不同时段的活动，帮战PK等。自从这个模式形成以来，似乎很难有大的突破了。



星球大战——旧共和国

史无前例的制作预算，EA史上最大项目，再加上让国外玩家不可抗拒的“星球大战”光环，在崇尚“星战”文化的欧美国家，《旧共和国》或许真的有叫板《魔兽世界》的实力。若是引进国内，结果又会是如何呢，相信你看完这篇上手体验，会有一个直观的认识。

■上海 Solo Z

在2011年第12期中旬刊里，我初步为大家介绍了《星球大战——旧共和国》（Star Wars: The Old Republic，下文简称TOR）的部分内容。截稿后不久，我便收到了官方的测试邀请，参与了2次周末测试，体验了大改之后的游戏。随着预订先行体验和游戏的正式开放，我也对TOR有了更深入的了解，下面就和大家分享一下第一手的游戏体验。

登录游戏

首先需要打开TOR的登录器。游戏的登录器做得不算华丽华丽，但相当实用。3个栏分别包含了系统公告、近期新闻和版本更新日志，点击栏标题显示内容，游戏的版本更新也在登录器上完成。

进入游戏后选择服务器，现在北美开了120多组服务器，欧洲开了90多组，分为PvP、PvE、RP、和RP-PvP。之后开始创建角色。共和国阵营的职业有绝地武士、绝地领事、走私者和突击兵；帝国阵营有西斯战士、西斯裁决者、赏金猎人和帝国特工。每种职业分别有4到5个种族可选。例如走私者可以是人类、提列克人（Twi'lek）、改造人（Cyborg）、扎布拉克人（Zabrak）或者米里亚尔人（Mirialan）。每个种族都有一些特别的能力，但似乎没有出现能够影响到平衡性的技能。这里我选择了共和的走私者（预告里双枪耍得太帅了），种族为提列克人，拥有独有的舞蹈动作。性别方面选了女性，取名为Nerra。经过一番细腻的外貌调整，就正式进入游戏了。

星战，我来了

开场动画结束后，Nerra的XS级轻型货船穿过太空中激烈的炮火，降落在战火纷飞的曼特尔兵站一个叫Drelliad村的停机坪上。Nerra从飞船上走下来。此时我还不能控制Nerra的行动，有个人走过来，恭维了几句Nerra的飞行技术，然后出现了3个选项。看来Nerra得先进行对话了。似乎选择哪一个并不会影响到之后的剧情，那么按我的喜好，低调点，先打听下情况。周围的战斗看起来很激烈，难道是个战场？原来曼特尔兵站上的共和军正在与入侵的分离主义者作战。迎接Nerra的人自我介绍叫Skavak，准备从XS级的货舱中取走这批爆能枪货物，然后尽快离开此地，还建议Nerra也尽快离开。那么，为什么分离主义者要来这里，他们想干什么？我想了想，选择了这个话题问Skavak。他回答了Nerra的疑问，并支付了运费。此时，一个小伙子跑了过来，着急地对Skavak说，分离主义者已经夺取了地区防空炮。他们

利用一些布置在周围的远程控制站，控制了防空炮的火控计算机，并击毁了一个共和军运输机。小伙子自我介绍名叫Corso Riggs。看来，摧毁远程控制系统，夺回防空炮的控制权，就是Nerra的第一个任务了。否则连Nerra自己也无法离开这个星球。

这整段的对话全部是全语音的。已经习惯点NPC接任务，不看简报直接接受的我，实在是受到了极大的震撼。尤其是对话中能够按自己的意愿选择自己的人物所说的话，这个选择决定了人物对事件的态度，大大增加了游戏的参与感，让我真正感觉自己是在剧情之中，而不是点开一个又一个的对话窗，为了经验和装备进行一个又一个枯燥的任务。

现在终于能够控制Nerra的行动了。游戏提供了主流的“ASDW+鼠标”操作方式和数字快捷键。等等！我按了啥，Nerra怎么蹲下了？跪姿？跪姿是什么东西？难道能防止腿上中箭？我习惯性地按了下P，果然打开了技能窗口。只见所有技能按类别分了3栏，分别是综合、走私者和载具。在走私者的技能栏里找到了跪姿（Crouch），有些技能只有在跪姿下才能使用，比如跪在掩蔽物后面还能够减少中弹率，这一设定的加入无疑会让游戏战斗更加真实。我简单地看了一下技能栏，综合技能里的快速旅行，应该是类似炉石的东西吧。打开地图发现果然有快速旅行点。TOR的地图有相当丰富的功能：任务目标、区域任务范围、队友任务点、周边地区任务的通路和升降机，以及商人、技能训练师、出租车点、可采集资源、装备改造站、货舱、宇宙市场摊位等，一应俱全。

电影化任务

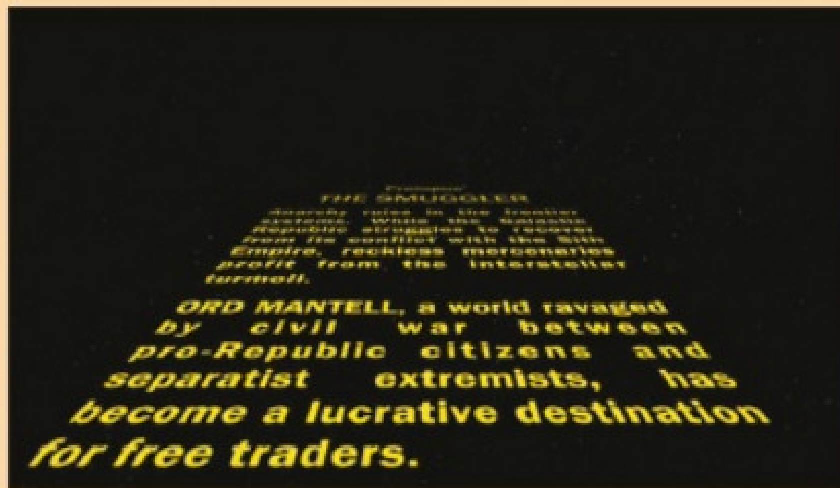
现在就出去一试身手吧，可是应该怎么前往任务地点？我拖动鼠标看了看周围，有一个通道有绿色的光幕，看样子应该是这里了。走过通道，背后的光幕变成了红色，Nerra也离开了机库。四周一片荒凉，灰色的天空下四处是废墟和弹坑，远处不时有流弹飞过。战争，无需解释什么。走出了机库院子，前方一名中士Byles的头上顶着个△。与中士对话后，Nerra被要求去解除3个分离主义者设置的信号干扰器，这样才能确保中士将村子里的情况发送出去，顺便申请为Nerra提供一些有用的装备。

接完任务，我并没有急着出发，而是试了试别的操作，Tab选择敌对目标、空格跳跃、B背包、C人物和装备、L任务、M大地图……看来TOR也是和《魔兽世界》类似的经典键位设置。当我选择一个敌人，身边的沙袋后便出现了一个绿色的跪姿虚影。点击跪姿，Nerra随即一个翻滚躲入沙袋后，然后利用手中的爆能手枪向敌人射出一串子弹。在Nerra的生命值条下面，有一个能量条。除了乱枪射击外，其它的技能都需要消耗能量。当能量下降到60%以下时，回充的速度就会减少一格，40%以下时下降两格，20%以下就只有一格回充速度了。看来在战斗中保持能量的高回充速度是致胜的关键。

Nerra边清除Drelliad村里聚集的分离主义者，边拆除了分布在村中的3个信号干扰器。在村中央坐落着一栋门口有绿色光幕的房子。走进房子之后，提示进入了故事区域，并且只有本职业的角色或队伍成员才能进入这一区域，看来，有光幕的区域是类似于个人副本的地方，按不同的职业又分为不同的位置，用这种方式来避免了刷怪不足或者无法同时与任务物品互动的问题。Nerra解决了楼下的两个守卫，走上二楼，立刻就能发现高亮显示的火控计算机，右键点击之开始剧情。用子弹破解了难缠的火控计算机后，Corso利用











（上左图）每个职业可选的种族不尽相同
（上中图）人物定制具有相当丰富的细节，定制过程也很方便
（上右图）经典的“星球大战”开场白
（下左图）开场CG动画，从激烈的战场中杀向曼特尔兵站
（下右图）第一次对话，冒险正式开始





（上左图）走私者的跪姿，在减少所受远程伤害的同时也能够使用一些跪姿专用技能
（上右图）在激烈的弹雨中快速找到掩体并利用跪姿隐蔽是非常重要的生存技能，头上有绿盾的敌人的攻击会有一定机率打中掩体
（下左图）详细的标记让地图的使用和任务追踪十分方便
（下中图）地图分为区域地图和世界地图，方便寻找和追踪
（下右图）被击败后，可以选择原地复活或是回复活点复活。随着连续死亡次数的增加，所需要等待的时间也会延长

全息通讯告诉Nerra，机库有麻烦了，分离主义者正要抢夺Nerra运来的爆能枪。在Corso让Skavak帮助关闭机库大门的时候，通讯断了。

Nerra立即向机库跑去，路上顺便告诉Blyes中士信号干扰器已经被解除。中士给了Nerra一些通用币和一把新的爆能手枪作为回报。这是Nerra获得的第一件绿色装备，能够增加耐力和狡诈属性，以及职业属性“技术力”，这正是走私者最重要的几个属性。回到机库，Nerra救下了被3个分离主义者打倒的Corso（此时Nerra遇到了游戏中第一个银怪。TOR中，敌人的等级分为灰、白、银、金、彩金，分别代表弱小、普通、强悍、精英和团队精英），却只能看着自己的XS级被Skavak开走，Corso的爆能手枪也被抢走了。Corso用信息通讯联系上Skavak，Nerra给了他一个机会，却只换来Skavak的一阵嘲笑，随后Skavak切断了通讯。Corso让Nerra去找当地一个叫Viidu的人，他和Skavak都是Viidu的手下。就此，Nerra开始了她的寻船之旅。

史无前例的真实“星战”

如前所述，TOR的键位设置是经典的MMORPG方式，并且可以在默认键位设置的基础上按个人喜好自定义用户界面和键位。即使是不熟悉MMORPG的玩家，亦可以跟随引导和提示一步步熟悉TOR的基础操作。另外TOR的大地图已经到了详细得无以复加的程度。迷路了怎么办？打开地图；不知道任务地点在哪怎么办？打开地图；找不到技能训练师或者出租车点怎么办？打开地图；想找NPC商人或者银河市场售货摊交易物品怎么办？还是打开地图。而且无论大地图还是小地图，任务点的说明都是与任务追踪同步的。也就是说，只要是进行了追踪的任务，将鼠标放在地图上的任务标志上，就会显示出此任务的进度，这几点确实非常贴心。

不过，TOR可不是一个单纯的老式MMORPG，在许多设定上都紧跟了行业潮流，甚至进行了革新。小的方面，背包分类让寻找物品更加方便；职业剧情区域和英雄任务的部分区域都是副本，避免了进行任务时的冲突；场景环境、NPC（甚至真正的龙套）、装备及其部件、星球等等都严格依照星球大战的背景进行设定，这些细节不胜枚举。

大的方面，最为重要的是对话互动剧情推进模式，上文也粗略地介绍过。如果这个模式仅仅体现在接任务交任务的过程中，那么也就仅仅是将之前的文本交接任务变成了语音而已。而在TOR中，整个剧情的发展都将通过这种模式来进行。举个简单的例子，曼特尔兵站加尼克堡的难民中有一对中年夫妇，Nerra经过他们身边时听到（注意是听到）他们悲伤地谈论他们失踪的儿子，于是Nerra决定帮助他们（如果选择无视，则不会接受这个任务）。深入曼尼特集结点的分离主义者基地内，Nerra找到了他们的儿子Paul。同Paul交谈之后，Paul摆脱了毒品的影响，却不愿回到父母身边。Nerra于是给了Paul一笔钱，让他开始自己的人生，并且对他的父母说明了他的选择。但其他玩家也能按自己的意愿来选择他们在这个故事中扮演的角色，比如将Paul强制遣送回家，或者撒谎说他已经死了。对于玩家来说，自己的角色不再是僵硬的治疗者或坦克，NPC也不是单纯的任务发布者，而是更加鲜活的角色。在交谈中，根据不同的场景、对象以及对话选择，双方的语气、语调、肢体动作都会不同，而NPC也会作出相应的反应。BioWare将游戏中单调的数据转化为活生生的画面，让人身临其境。

在这个设计思路之下，跟随在主角身边的也不再是通常意义上的“宝宝”。随着等级的提高，每个主角都可以有数

个船员，并选择其中一个作为同伴跟随自己在陆地上冒险。还记得Corso么？在Nerra达到大约5至8级之间时，随着主线剧情的进行，他将成为Nerra的第一个同伴。TOR中的同伴拥有各不相同的技能组。可以根据需要让同伴自动/手动施放某个技能，也可以禁止使用某个技能。在战斗中，如何让同伴配合自己，是一门值得研究的学问。举个例子，Nerra学会了“破解机器人”这个技能后，能将一个机器人目标瘫痪1分钟。但如果此时继续让Croso使用破片手雷进行群体攻击，很有可能会解除目标的瘫痪状态，这时就需要玩家自己去控制同伴的技能。Croso是一名士兵，主要使用爆能步枪进行远程攻击，是个很好的DPS，也可以担任坦克的角色。之后遇到的船员有些可以担任治疗，有些是近战专家，每个人都有自己的性格和喜好。与他们建立良好的关系也需要进行一番努力，因为主角的对话选择会影响同伴对其的态度，而合适的礼物则可以加深同伴的友谊，甚至还可以帮助同伴解决他们的困扰。在TOR中，主角也不需要再亲力亲为制造物品了。在主角冒险的同时，可以让其他船员进行制造或者搜集任务，这样可以让玩家更专注于剧情的发展。

另一个非常有特色的地方就是各种等级系统。按照主角在对话中的选择，会体现出主角的光明或黑暗倾向。这个倾向是叠加的，只会体现出一种倾向。当倾向达到一定值时，就会改变倾向等级。按照不同的倾向等级，可以购买使用一些特定倾向限制的物品。社交等级与此类似，只不过社交值的获得方式只有一个：组队对话。在组队任务中进行剧情对话时，参与对话就会获得社交值。同样，有些物品是在特定社交等级下才能使用。英勇等级同理，等同于战场荣誉，可使用战场奖章购买物品。此外，在每个星球上做任务时，还可以从任务奖励或者掉落物中获得当地的奖章，用于换取奖章商人的物品。进行太空战还能获取更高级的舰队奖章，用以换取飞船装备。

喜欢收集的玩家，也可以在TOR中找到一片天地。随着冒险的进行，玩家会不断发现新的事物。它们都将被收录在法典之中。散落在各星球上的“数据核心”也会给玩家提供少量的帮助。随着法典中的记录越来越充实，玩家也会对TOR，以及整个“星球大战”的故事了解得更加深入。

冒险仍在继续

终于到了10级，Nerra和Corso完成了曼特尔兵站上的任务，乘坐运输机来到了共和国舰队的卡里克太空站，准备在那里前往科洛桑，继续追踪偷船贼Skavak。在听取了运输主控官的建议后，Nerra找到了另一位也准备前往科洛桑的旅客，一同乘上了埃塞勒斯号VIP运输船。上船后，Nerra一行在休息区遇到了一个提列克乘客。从她那里，Nerra得知，传言有一艘帝国战舰正在跟踪埃塞勒斯号。正在交谈间，爆炸声四起，运输船受到了攻击，数名旅客受伤倒地。这名乘客让Nerra一行立即前往舰桥。在路上，已经有几个帝国机器人登上了运输船。解决掉它们后Nerra一行人乘升降机来到了指挥甲板，并立即跑向舰桥看是否能提供帮助。来到舰桥，立刻看到前方巨大的犁除者级帝国无畏舰正在向运输船倾泻着火炮。舰长在袭击中已经中弹身亡，只剩下年轻的大副Haken和导航员Plex惊慌失措。Nerra一行人正在安慰他们时，通讯官Raste收到了来自敌舰的通讯请求。自称高级总督Kilran的家伙在通讯中对船员下了最后通牒，要求停止抵抗立即投降，并交出乘坐运输船的反帝国“大使”Vyn Asara。他傲慢地威胁如果在帝国士兵登船带走大使Asara时遇到阻挠，将杀死全船人员。身为共和国自由公













（上左图）人物装备和装备对比，新装备的优劣一目了然
（上中图）Nerra遇到的第一个银怪，TOR中怪分为银、金、彩金，分别代表强悍、精英和团队精英
（上右图）Nerra救下Corso，却只能看着飞船被偷走
（下左图）技能的分类非常清楚，方便快速寻找技能
（下中图）Nerra获得的第一个任务奖励
（下右图）每个星球都有独特的外貌

民的Nerra一行人面对这样的威胁怎能缴枪投降。此时大副Haken也冷静下来，提出即使交出Kilran想要的人，所有人也会被杀掉。于是Nerra一行人义不容辞地前往主气密门去和指挥官Narlock会面，准备给登船的帝国士兵一个难忘的欢迎仪式。

离开舰桥后进入右边的气密通道，解决掉两队帝国特工和渗透者，乘坐升降机向下来到了船坞层。Narlock指挥官是个长着大鱼头的蒙卡拉马里人。这个平时温和的种族却出了不少著名的战将。Narlock指挥官就是其中一位，他鼓舞士气的方法干脆利落，效果也很不错。简短的动员之后，Narlock和手下的卫兵各就各位，Nerra一行也做好了准备。随着气密门被炸开，Isric上尉带领的数队帝国登船队冲了进来。Isric是一个彩金怪，也就是团队精英，但其本身除了血厚攻高外并无特殊的技能，只要注意先解决掉其它的几波近战普通怪，并注意自身血量不要OT，就可以轻松过关，得到一件绿装。战斗结束后，Narlock指挥官和卫兵们挥拳相庆，但事情并没有这么简单。

神秘提列克女乘客此时走了过来，原来她就是Kilran所要的大使Asara。她告诉大家，对主气密门的攻击只是个诱饵。一队帝国突击队潜入了船上，带领他们的是一个外号“铁拳”的曼达洛佣兵。他们突袭了舰桥，并将整个舰桥区闭锁了起来。Asara也说明了她的身份，以及利用运输船偷渡的原因。不过事情并没有转机。现在Nerra一行必须首先夺回舰桥。为了解决安全闭锁的问题，指挥官Narlock建议去找主工程师Salen想想办法，而他将带领卫兵以及Asara去制造一些混乱，让Nerra一行能够顺利前往工程区。通过地图下方的气密通道后，前方舱室的外墙会一路被帝国登陆舱刺穿。数组突破者机器人和探测者机器人会从其中冲出，气密通道中也会冲出银怪切割者机器人。如果学了“搜寻”这项船员技能，就可以在银怪以上的机器人尸体里回收可用的资源。

继续向前，解决掉一路上的机器人后，乘坐升降机来到工程甲板。清除掉工程甲板上的敌人后，操作前方的通讯控制台。打开气密门，气密光墙后的工程隔间里就是主工程师Salen和他的工程团队。问题来了。安全闭锁是与工程区的外门连通的。重置反应堆可以解除安全闭锁，但也会打开工程区的外门，这会将工程隔间里的所有人吹进太空，要了他们的命。而如果关闭分散在工程区内的所有次要管线，也可以解除安全闭锁而不会危害到工程人员的生命。Nerra一行人决定要救就救所有人，因此增加了光明的倾向。背后左右两边的气密通道都通向3处次要管线所在的舱室。每个次要管线都由一个由切割者机器人带队的机器人小队守卫。只要先解决掉普通机器人，再去开切割者，就不难通过这个考验。关闭了所有3个将要管线后，回到工程区前告诉Asara，随后Nerra一行由右边的升降机升至机库区，而Asara则回去与Narlock指挥官继续牵制帝国军。

机库区已经被曼达洛佣兵占领。虽然有一些小队由银怪带领，但只要区分好近战和远程怪，拉好仇恨，不要多引，











（上左图）如何选择同伴的技能是一门学问
（上中一图）飞船也可以进行装备的装配
（上中二图）橙色装备的特点在于可以更换部件，精品部件可以让装备成为利器，但相当稀有
（上右图）名目繁多的奖章可以换取特定的物品
（下右图）面对帝国高级总督的最后通牒，应该如何选择？









（上左图）是舍少救多，还是尽力救全？这是个艰难的选择
（上右图）首个有挑战性的Boss“铁拳”
（下左图）“铁拳”掉落的橙色爆能手枪，可以更换部件哦
（下右图）炮火横飞的战场，防空炮向帝国运输舰开火

这个区域并没有多少难度。有兴趣的话还可以在这里击杀8个曼达洛突击队员，完成次要任务，拿到可观的额外经验。这个区域还有一个箱子不要错过，可以得到一件绿装。穿过船坞区后，可通过升降机来到指挥甲板。这里与之前一样，被曼达洛突击队员控制了。

一路杀到舰桥外，使用舰桥射线门控制台解除了射线门，就要面对“铁拳”了。“铁拳”和其手下的曼达洛突击队员已经控制了整个舰桥。包括大副Haken、导航员Plex、和通讯官Raste在内的所有人都成了俘虏。“铁拳”正等着Nerra一行人前来。他先假意恭维了一番，但Nerra针锋相对地顶了回去。战斗就此展开。

与其它赏金猎人一样，“铁拳”使用爆能手枪作为武器。除了平射外，作为彩金怪的“铁拳”不时还会对目标进行瞄准射击，或者使用背上的追踪导弹进行连续攻击。这两种攻击方式伤害较高，但前者需要准备时间，后者是引导技能，都可以使用打断技能。Nerra的“黑脚”“闪光手雷”以及Corso的鱼叉枪都是有效的手段。此外，“铁拳”还会不定时地利用喷射背包进行冲锋。这是个瞬发技能，而且被冲到的目标会倒地数秒。要注意对被冲到的队友加血。当“铁拳”的生命值降到一半之后，会招来3个普通怪。其中两个是远程怪，会使用DOT进行攻击。注意自身血量。如果没有把握，可以先把“铁拳”拉到舰桥入口处的平台上打，这样可以避免被招来的3个小怪看到。打倒“铁拳”后，掉落了一件橙色装备，属性算是不错了。

终于把船员们都救出来了，然而犁除者级仍然阻挡着埃塞勒斯号的前进线路。Nerra一行的麻烦仍未结束，前方道路依然漫长。

结语

本来是想把埃塞勒斯的整个流程写完的，然而TOR，包括“星战”的背景和剧情，不是三言两语就能说清楚的。而这也仅仅是整个TOR故事的一个开头。还有很多有趣的东西和玩法在游戏后期等着去探索。比如太空战、战场，等等。顺便再吊一下大家的胃口，埃塞勒斯后面的进程中，有另外一个次要任务，需要两个队友配合才能进行和完成，有兴趣的话可以去尝试一下哦。



上古世纪

《上古世纪》《剑灵》《TERA》曾被韩国媒体选为2011年三大期待作之一，不过现在是2012年了，我们还在继续期待这3款游戏……虽然国内暂时玩不到，但仅凭时不时发布的新闻，还是足以让它们的人气居高不下。如今《剑灵》已经离我们原来越近，《上古世纪》还会远么？

■晶合实验室 Oracle

韩国网游商大概是这个星球上最喜欢CryENGINE系列引擎的厂商。我们都知道，虽然“孤岛危机”系列的画面一直傲视群雄，Crytek也巴望着靠游戏宣传自家引擎。但由于开发易用性上不及“虚幻3”引擎，一直少有单机厂商买账。但韩国公司就不信这个邪，早先的《永恒之塔》就是由CryENGINE引擎开发的（虽然被大部分人误解为CryENGINE 2）。后来在CryENGINE 2引擎发布早期，Crytek就拉拢了几家韩国网游商合作，一口气公布了数款新作，其中代号为“Project X2”和“Project E: ST”的两款作品正是之后《上古世纪》和《ASTA》。CryENGINE 3引擎发布后，他们又纷纷转战新的引擎。联想到《孤岛危机2》和初代的区别，换用CryENGINE 3后应该会让游戏的执行效率更高，玩家无需担心配置需求。不过引擎到底好不好用，那是制作方的事。而游戏到底好不好玩，则是我们最关心的问题了。

别具一格的自由度

在本期P48的《星球大战——旧共和国》上手体验里，你会感受到电影化任务的魅力，玩家在游戏里就如同电影和小说里的主角，体验精彩的线性流程。目前大多数MMORPG属于此类，靠主线任务来引导玩家成长，《魔兽世界》如此，《剑灵》亦不例外。这无疑是现阶段最为稳妥的方式，但也因此失去了很多自由度，导致游戏的重玩性很低。当你想练其他职业时，就得重复一次之前做过的任务，就如同一本小说翻来覆去地看，味同嚼蜡。毕竟游戏制作预算有限，像《旧共和国》那样具有分支选项的游戏少之又少。

在《上古世纪》里，我们可以看到一些自由度方面的突破。游戏里的武器、装备、任务都没有等级限制，所以玩家随时都可以装备任何东西。至于如何解决高级装备在低级角色身上的平衡问题，《上古世纪》采取了与《魔兽世界》的“传家宝”装备类似的设定，装备属性加成跟角色等级挂钩，从而达到一种动态的平衡。担心被“富二代”小号虐杀的玩家可以松一口气了……

当玩家创建好角色第一次进入游戏后，并不会看到所谓的新手任务，大部分系统与任务需要玩家自行摸索，当你靠近一些特殊物品或NPC时，可能会触发提示或任务。不过在国内浮躁的游戏环境下，我们的玩家能否接受这种“不人性”化的设定，还要打一个大大的问号了。

除去需要玩家自行探索的PvE，《上古世纪》的PvP

部分也颇为另类。当我们开启野外PvP模式成功杀掉其他玩家角色后，对方会掉落“罪恶血渍”，将它喝下去可增加罪恶值，达到一定阈值会被守卫抓去审判，之后便被投入大牢——看起来这没什么特别。玩家被关押10分钟后，可以通过清理土砂来逐渐减少自己的Debuff（无法攻击）——这仍不算什么。关键在于，在这个过程中，玩家有一定几率挖出汤勺，从而进行一场越狱行动——在监狱的某处有个壁画，玩家可以使用汤匙慢慢地挖出越狱地道。

“越狱”玩法固然增加了游戏的趣味性，但有人也担心恶意PK会因此大量增加。我觉得这种担心是多余的，因为在这片土地上，“越狱”这种有害思想是不允许被传播的，等我们玩到国服的那一天，这个功能多半已经取消，说不定还会被换成“赎罪券”等商城道具，一举两得。

玩家改变世界

《上古世纪》允许玩家改变游戏世界，这在MMORPG里是极为罕见的。在游戏里，玩家可以伐木，树木真的会越来越少。当然相对应的，玩家也能种树，在商店购买种苗后，即可在非道路区域种植。除了种树以外，游戏还提供了各种植物供玩家选择。而种植的主要目的是收集材料与美化环境，与游戏的采集系统直接挂钩。由玩家栽种的植物会有一段保护时间，之后其他玩家就能自由采摘。 好在大部分植物生长得极快，几分钟就能成熟，玩家可以清楚地看到生长过程，不至于发生“半夜偷菜”这种让人哭笑不得的事情。

与主流MMORPG“搓手读进度条”进行采集不同，《上古世纪》的采集系统非常贴近真实世界。除上文提到的伐木，采矿也十分形象。必须先将最上层的石头挖开才会看到矿物，而将矿物挖开就能开采到最底层的水晶宝石，这些材料日后可以拿来造船、建房跟制作装备等。

有采集就会有制造，《上古世纪》的自由度很大程度体现在制造与建造上。玩家在做任务的过程中，可以在很多地方看到各式各样的制作工具，用来制作上百种的道具、装备、食物、家具等。至于房屋建造，则是《上古世纪》的一大特色了。玩家房屋并非《上古世纪》首创，但其它游戏里所谓的“玩家房屋”，大多数等同于一个独立的小型副本。玩家虽然可以自由打造自己的房屋，但和整个游戏世界并没有直接关系。也就是说，无论你怎样费力，都不会对游戏世界产生任何影响，《上古世纪》则完全突破了这个限定。

和真实世界一样，玩家想在《上古世纪》里建造房屋，要先购买建设用地许可证（图纸），点击图纸就会像即时战略游戏那样出现半透明的房子轮廓，可以用鼠标调节房子的位置和朝向。在建造房屋之前，需要到居住区找一处平坦的地势放置地基，再按照图纸要求收集材料才能搭建，其间需要持续消耗体力值。从收集材料到建造是一个相对漫长的过程，一些建材比如石头，并不是那么轻松就能获得（木头倒是很泛滥）。如果有朋友帮忙，无疑会让效率更高一些。最重要的是，当这一切大功告成，你将在游戏里拥有一栋真正的房子，这个房子会占据《上古世纪》世界里的一片土地，而不是座落在某个异次元空间的副本里。

最后，游戏还提供了船只建设，与盖房相似，只是地点在海上而已。造好的船上有各种设备供玩家使用，包含方向盘、火炮、风帆等。舵手、炮手都需要专门的玩家来扮演，各司其职，大一点的船用到10名以上的玩家也正常。很少有MMORPG会将战线延伸到海上，《上古世纪》做到了，用自己亲手建造的船来参加海战，这种自由度和循序渐进的参与感，是目前所有MMORPG所无法比拟的。











（上左图）可以说，目前韩国网游最靠谱的就是人设了……
（上中图）高自由度的房屋建造并不意味着游戏世界会被各种违章建筑占据，图中圈起来的居住区才能修建房屋
（上右图）一个人盖房子好辛苦
（下左图）无论单机还是网游，高自由度往往会导致内容松散，《上古世纪》会打破这个规律么？
（下右图）召唤船只的特效很有魔幻色彩



MOARPG风袭来

在2011年末，之前酝酿多时的几款MOARPG（多人在线动作RPG）陆续登场，有正式进入公测的《流星蝴蝶剑Online》，开始限号不删档测试的《第九大陆》（C9），还有首次封测，因前作的“武侠”要素而备受关注的《刀剑2》。

■晶合实验室 Oracle

联想到不远的将来，万受瞩目的《剑灵》也要在国内进行首测，在极度乐观的情况下，或许《笑傲江湖》和《九阴真经》也会相继对大众玩家开放，2012年应该是MOARPG大作云集的一年。不过对于后两者而言，市场形势要比最近开测的这3款游戏严峻得多。这不仅在于《剑灵》带来的竞争压力，还在于他们自我宣传带来的舆论压力。先前《九阴真经》宣传得天花乱坠，却始终对实际游戏内容遮遮掩掩，只放出几张图片来吊人胃口，被玩家戏称为“截图真经”。等到终于内测的时候，人们突然发现官方居然破天荒地公开出售激活码，价格不菲，但凭借着宣传打下的人气，依然卖得风生水起。当然，虽然我们总说国内网游市场“人傻钱多速来”，但玩家也没冤大头到这个份上。前不久网络曾出现过一个帖子，将《九阴真经》比作网络时代的“血狮”事件，字里行间言辞十分激烈，将这款游戏贬得一文不值。事实上《九阴真经》的实际游戏素质并没有这么不堪，这个帖子很明显言过其实，且并不能排除是竞争对手在作祟，但从玩家的回复来看，用“怨气冲天”来形容也并不为过。况且这一年来，玩家把这两款游戏进行类比也并非首次，无论是专区还是论坛，明眼人都能看出铺天盖地的宣传之下，游戏素质的巨大隐患。

至于《笑傲江湖》，你还能记得这款游戏么。这款游戏异常低调，只进行了过几次小规模的“黑盒”测试。让人不仅怀疑这款游戏的开发团队是否遇到了重大变动……题外话不多说，眼下我们能玩到的游戏才是最要紧的。

姗姗来迟

从C9这款游戏身上，我们可以看到国内外网游的典型“时差”，忘记“特别迟”和“忘了开”吧，比起《魔兽世界》的资料片，C9要夸张得多。很多朋友可能在高考前就听说过这款大名鼎鼎的“动作网游巨作”，各家代理消息不断，结果一直到大学毕业还没能玩到。期间只能眼巴巴看韩服视频来解馋，看看人家真正的3D动作网游，再看看国内大张旗鼓的2D横版动作网游“革命”，泪流满面。C9在上市初期给人的震撼是相当大的，无论从画面还是动作系统，都足够问鼎当时的最佳动作网游。只是经过这么几年的望穿秋水，当年的震撼早已在漫长的等待中消磨殆尽。现在再次进入C9，虽不至于平淡无奇，动作系统与手感并不会随着时间的流逝褪色，但略显陈旧的画面还是会让玩家的兴趣大打折扣。

于是动作系统便顺理成章地成了我们关注的焦点。与国内强调“武侠”的伪动作网游不同，C9的动作要素更偏向于

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

日式动作游戏，有组合键，有浮空追击，有连续技，攻击判定和硬直处理都有一种强烈的日式风格，动作流畅自然。在打击感方面，C9采用了最基本也是最有效的处理方式——武器击中目标时会有一瞬间的停顿，以此来达成“拳拳到肉，刀刀见骨”的打击感，实际效果非常出色，在手感方面，目前也只有来自韩国的另一款网游——《洛奇英雄传》可以相媲美了。

由于C9并没有提供一个庞大的野外世界，反复刷副本是主要的游戏内容，在本质上等同于“开房间”式的网游，与传统MMORPG相去甚远。而纵观国内网游市场，我们会发现，除MMORPG外，同类型的网游只能成功一款，而这款游戏之所以成功，上市时期和运气占很大因素，之后的游戏很难将这种成功复制。C9的游戏方式并不算特别，之前就有《激斗》和《龙之谷》这样的同类作品，但它们在最基本动作系统上就乏善可陈，一直摆脱不了“雷声大，雨点小”的命运。相比而言，C9的动作系统算是比较完善的了，虽然作为一款韩式网游，最后的重点免不了转移到装备上来，但一个好的系统是维持游戏生命力的根本。而且C9现在的定位，也算误打误撞避开了之后《剑灵》的直接竞争。目前唯一一个素质相当的对手就是《洛奇英雄传》，而后者的玩家群又比较微妙。可以这么说，只要运营和游戏品质不出太大硬伤，C9在正式上市后应该会拥有一个稳定的玩家群。

武侠之殇

与C9同期进入测试MOARPG的还有《刀剑2》和《流星蝴蝶剑Online》（以下简称“流星OL”）。当然很少有人会这么称呼这两款游戏，它们一般会被冠以“武侠网游”的称号。但我觉得这个称号还是算了，现在“武侠”只是一个玩弄玩家感情的噱头。“武”意味着什么？意味着基本的动作性，但目前国内没有一家网游公司可以做出一个在打击判定和手感上稍微像样点的动作系统。这个字在过去的“武侠网游”里所代表的，无非就是花拳绣腿，华而不实。“侠”又意味着什么？且不说“侠”的原意本来就与强调平衡性的网游格格不入。这个字在当前的免费网游文化里，已经等同于金钱至上——有钱才能有“侠气”，不然就是路人甲，所以这里就不谈什么武侠文化了。虽然这两款游戏看起来更像MMORPG，但同时又兼备了一些动作要素，比如闪避和格挡，因此更符合MOARPG的定义。

《刀剑2》和C9同为腾讯代理，但与后者有着一定的差距。不过由于本作是第一次测试，完成度较低，也没必要与已经运营几年的游戏相比。当年《刀剑》算是武侠网游的代表作，有这个底子在，2代的后续开发工作基本不会有太大悬念，整个游戏还有较大的进步空间。类似“一升级就看到人物头顶冒出一堆杂乱无章的数字加成”这种明显有待完善的设定，肯定会在未来的版本里逐渐完善。

至于“流星OL”，很多人把它当作当年单机版的网络化。事实上，“流星OL”是一款十足的“伪动作游戏”。战斗更偏向于RPG，主要围绕控制技能和逃脱技能来展开，考验玩家更多的是技能搭配与走位。攻击判定和硬直这两大动作游戏基本概念，在“流星OL”里被弱化到几近于无，之前所谓的“硬派动作网游”口号更是成为一句空谈。不过“流星OL”作为一款罕见的国产大型网游，能放下身段吸收一些主流国产网游的特色，比如自动寻路，丰富的活动等，也是比较罕见的。以前我们潜意识里总认为，像这样的大型MMORPG，是不应该提供“自动寻路”这种“双刃剑”功能的，但现在有“剑三”的前车之鉴，想必“国内特色”式的亲民总比“曲高和寡”来的明智一些吧。



笑傲江湖到底什么时候公测啊?

[标签：笑傲江湖]

都2012世界末日啦。完美真让人寒心啊。不断出游戏就不能专心一点完成这部…………

我来回答

匿名 回答:3 人气:3 提问时间:2012-01-02 20:37

答案

现在测试消息真的没有，研发那边捂着不给开测。
据有关负责人透露，年前可能会有一次黑盒，但是对外的话应该在年后。
完美世家问问团队为你解答，希望您满意，望采纳。

问问团队『完美神魔』 共1人编辑答案 2012-01-03 00:49









（上左图）从这个半官方的回答，我们或许可以窥得一丝端倪

（上中图）无论杂兵战还是Boss战，C9都能让你找到单机动作游戏般的爽快感

（上右图）3D动作网游《激斗》曾在韩国运营3年，终因反响平平而停运，而盛大代理的国服更是还未运营便遭夭折

（下左图）其实进城之后，《刀剑2》的画面还是不错的，就是开头给人的落差比较大

（下右图）《剑灵》到来后，国内现有的MOARPG恐怕会面临一轮洗牌

阳光照进回忆里

很多年后我们会想起坐在南门外的景象，波利时不时地从花坛里蹦出来，挂店的商人满屏幕刷着“某某人是骗子大家要注意”，还有被枯树枝召唤出来横扫南门的怪物……

■晶合实验室 落琪

我怎么也没想过自己会喝得半醉独自坐在回家的地铁上。在这20度的车厢里，人们相互拥挤着，身后墨蓝的夜空和繁花似的灯光点缀在他们瞳中。耸了耸肩，抱紧包，脸颊热的通红。坐在我旁边的人低着头沉迷在自己的世界里。不远处听到小孩的哭闹声，却没有几个人察觉。瞄了下还有几站，于是放心的闭上眼睛。

想起前几天有个上初三的妹子问我：“姐姐你以前都玩什么网游？”头脑风暴了下那些在我记忆里一闪而过的画面。玩的游戏太多，还是人真的老了，在这个容量有限的大脑里，又能装下几个让我们不愿删去的游戏。

而那些美好的记忆就像知道你需要一样，早早地就在那缓冲好。好像是你翻开的画册——在暖暖阳光的午后，4个女生围着一台电脑玩《美少女梦工场》，一起玩《大富翁》，后来在《仙剑奇侠传》的熏陶下步入了RPG的行列。2001那年，跟那些买一堆少女杂志的女生不同，除了站在窗前聊聊楼下打球的“流川枫”外，我们更多的话题还是“你打哪来了？”

带我走上这条“伤不起游戏”之旅的罪魁祸首，就是当年在我面前晃悠各种正版游戏的小残。

“就是你，当年拉我进网吧的！”

“是谁哭着喊着要玩游戏的？”

“……”

可我总相信朋友是冥冥中安排好的，我曾想如果那时我是个好好学习的孩子，每天上学放学之外就是在屋里认真复习，专心做卷子，现在我又会在哪呢？也许妈妈们总会对我们说他会带坏你，但是带坏的结果又是什么？我们不知道。但我们长大后会觉得自己有个丰富多彩的童年。

淡淡花香把我带回现实，睁开眼，身边的人又变得不同，耳机想起孙燕姿的《梦想天空》，心里一沉，RO已经离开一个月了，虽然昆仑在线表示要接手RO继续运营，却不会接手我们之前的数据资料，这个新的RO对我们也没有太大意义了。想想这8年，她已不在只是一个游戏存在在我身边，有人问我现在网游这么多，为什么会一直玩这个游戏，其实我也说不出为什么，就好像你喜欢一个人，你具体说不出喜欢他哪，最后喜欢久了就变成了一种习惯，谁也代替不了，以至于我们会小心翼翼把那些无法抹去的岁月和渗透童年的色彩完整地保存起来。

出站的时候，迎面的是醒目的冷，想想生活在变，人也











（上左图）漫步在丛林深处，有祭祀、炼金、猎人、骑士这样的组合保护你，真是可以放100个心了
（下左图）曾经只收女生的“酱酱”公会
（下中图）北京Sara服务器的“鱼骨的项链”公会多年后又重聚一起
（下右图）幽灵波利卡、恶魔波利卡是多少人梦寐以求的

在变，感谢这个游戏陪伴着我多年，她已变成一股暖流，一股力量，梦想天空，如此辽阔。

我和我的朋友

说起和游艺湉的相遇，我还很清楚地记得在很多年前某一天的下午，在山岳之都斐扬遇到了一个女剑士，两人便成为了“臭味相投”的好朋友。2010年3月，盛大开始寻找新的RO游戏代言，广大玩家积极报名、投票。作为一名喜欢RO的女玩家，游艺湉也参加了这个活动。经过两个月的投票评选，游艺湉凭借着自己的出色条件（当然也有我们这些游戏里的亲友团大力支持啦），顺利夺得冠军，正式成为了RO代言人。此后她又做了歌手，《男得有爱》的插曲《别让我一个人哭》就是她的代表作，在前不久的电影里《青春失乐园》里友情客串，并演唱了插曲《你的爱太嚣张》。可以说，代言RO是游艺湉的事业跳板，让这个刚毕业的“90后”女孩实现了自己的梦想。一次和她谈起RO停运，我们都感叹不已。或许无论是普通玩家，还是官方代言人，只要曾经进入过RO的世界，对于这款游戏的感情都是相同的吧。希望在我和游艺湉的对话中，能唤醒各位共同的记忆。

落琪：什么时候开始玩RO的？

游艺湉：我大概高一的时候才开始认真玩，当时班长推荐我玩《魔力宝贝》，然后我去新大地准备买点卡，但是看到墙上有一张《仙境传说》的海报，特别漂亮，就弃《魔力宝贝》买了《仙境传说》的点卡，想试试好玩不好玩。

落琪：当初的游戏都要点卡，10元、30元、45元以及月卡，想必你一定买了很多。

游艺湉：当然，卡片收集起来可以堆成山，非常多各种不同图案的。

落琪：这种奇幻类游戏我每次第一个必玩魔法师，还得记得你的第一个职业么？

游艺湉：记得，刚玩RO的时候其实有买一本攻略的，那本攻略到现在为止还在我家，非常实用。当时就在几个职业里看哪个职业的衣服最好看，选了半天，最后选了女剑士。

落琪：配合GVG是RO的一大特点，GVG的时候你站在第几线？

游艺湉：因为我刚开始接触GVG的职业是牧师，所以我一般都是走辅助路线的。刚开始是开开飞机，后来就是跟着大部队一起进去，加123，和各种增益状态。偶尔放个缓速、天怒、沉默啥的。

落琪：哎呀，真是辛苦你了。每次我守华丽金属的时候腿都打抖，公会里的伙伴都让我放轻松。

游艺湉：牧师系还是比较有意思的，总而言之是一个就算辅助也不会无聊的职业。其实GVG只要是每个参与进去的人，都会觉得热血沸腾。

落琪：当年大多数都是男生在玩网游，但RO里的女生也占很大比重，因为里面人物造型可爱，怪物也让人一见钟情，更大一点是无数可爱的头饰。当年的天使发圈、后冠是每个女生都想拥有的。

游艺湉：我是头饰收集狂，没有最喜欢只有更喜欢。不过天使耳饰和花叶肯定是我的最爱，不管头顶带什么，这两样一定要有。丸子头、趴趴兔、红蝶丝带、学生帽、红色领带发带、巨大的金铃铛、巴基力头、王冠……总之太多喜欢的了……

落琪：玩RO的女生都一样啊，对头饰是没有抵抗力的。之前的头饰大部分是材料制作的，一些是开神秘箱子开

出来的还有就是打Boss掉落的。盛大代理后开通了商城，可以用人民币购买头饰，你对这点有什么看法么？

游艺湉：我觉得这只是耐力的一个体现罢了，有的人比较喜欢自己制作，因为过程乐在其中。有的人相对比较追求结果，也就是想快点让自己好看漂亮起来。每个游戏都存在人民币和非人民币玩家，其实都是跟自己性格有关而已。

落琪：很多情侣都是通过这个游戏认识，到现在身边好几对都结婚了，虚拟到现实，你是否憧憬这样的恋爱呢？

游艺湉：想必每个玩RO的人其实都有那么一段RO里青涩的感情，但是走下去不容易。我挺憧憬那样的感情的，因为现在这个社会，那么青涩简单的感情特别来之不易。

落琪：我记得RO改编自超人气作家李命进的同名幻想漫画。游戏服务器里的名称其实都是漫画主角的名字，你最喜欢漫画里的谁呢？

游艺湉：Sara，因为我刚玩这个游戏的时候选的就是北S，哈哈。

落琪：我记得她是漫画女主角同父异母的姐姐，自从小时候亲眼看见父亲杀死自己的母亲后就决定报复，是12祭司中最强的一个。

游艺湉：其实相对来说我的很多朋友比较喜欢刺客Loki，被公认为漫画原着中最帅的角色，虽然发型确实很难看，但在那么古老的漫画中（1997年开始连载的漫画）有这样的角色也能让人们眼前一亮。原型是北欧神话中的火神，原本的狡猾奸诈的邪神成为了正义的重要角色，

落琪：后来的动画版故事背景是《仙境传说》里的普隆德拉王国，情节也是忠实于原作，描述主角罗恩和尤法，与在冒险旅途中遇到的金发商人玛雅、弓箭手朱迪娅、蒙着眼的女法师Takius、身缠绷带的刺客伊鲁加等人共同的冒险故事。面对一个一转的剑士+魔法师+服侍就能打到黄金盗虫，你看了有没有冲动去下水道杀小强呢？

游艺湉：很早的时候我看过漫画，日本出的RO动画我也看过。但是我觉得漫画和游戏还是有一定差距的，相比之下我更喜欢动画版，总能让我想到游戏里的情景，看得热血沸腾，对于一转就能打死黄金盗虫这一集，动画毕竟是动画嘛……但是RO本身就是一个讲究团队配合的游戏，动画给了我们很大的启示。哦不对，是职业配合。

落琪：新干线代理的时候，有一部名为《向日葵小班》的Flash非常出名，还有早期姚雪曼写过一本《爱在仙境的日子》，讲的就是主角们玩”仙境“发生的故事。

游艺湉：我非常喜欢《向日葵小班》，是说实话没有仔细看过那本书，仙境这个游戏，其实早期最早我是从很多知名漫画家的Blog知道的。”仙境“不仅是漫画家们的心头爱，也经常成为Coser们Cos的对象来着。

落琪：现在的越来越多的网游在电视广告这一行列做琪宣传，其实很多年前，RO每个版本都有一个自己的广告，比较经典的有《日月恋人》。男主角因为受到诅咒，白天是尊石像伫立在女主角的花园里，直到太阳西下，才能化为人身。而女主角白天只能默默地看着石像，好不容易等到天黑，却还是不能与男主角相聚，因为月亮出来时，她就化成一幅画，只能凝望着画外的他。

游艺湉：我看过韩国宣传时李孝利主演的那个广告，还有你说的这个，觉得特别梦幻。

落琪：RO长期以来最大的问题就是外挂了，反正我当年冲99级是挂了一个月的乌龟岛（笑）。你呢？

游艺湉：以前我不懂怎么用。是后来有个朋友告诉我有外挂，我才知道写脚本这回事。一开始也有沉浸在找脚本和









（上左图）游艺湉：祝买这期“大软”的同学们新年快乐！
（上中图）RO周边的波利娃娃现在都是动漫店里必备的镇店之宝
（上右图）单机版格斗式的RO也可以自己加属性
（下右图）遇到研究所入口这么多“人三怪”，劝你还是赶紧瞬移吧

写脚本的乐趣中，久而久之就觉得没意思了，几乎收费服没有一个“活人”，如果都靠外挂升级的话基本没意思了，虽然我当年也用过，但是比较喜欢手动升级的感觉。

落琪：原先的几个服务器都是收费的，后来换了代理开始有新的免费服，导致收费服的人数迅速下降，您对这个有什么看法么？

游艺湉：俗话说的好，免费游戏是最花钱的。但是在那种趋势下，开免费服也是正常的，因为收费服的外挂问题就已经流失了大部分的玩家，免费服的外挂相对少一些，能保持一定的平衡性，而且我在免费服的时候也认识了很多朋友。

落琪：当初是因为什么当代言人呢？

游艺湉：其实我已经没有太多的玩游戏了，是游戏里的一个朋友说RO现在有代言人的活动，拉了各个公会好多的朋友一起帮我拉票，希望我能成为代言人。然后我就去官网填了资料。其实当时并没有太大的胜算能成为代言人，也不是冲着奖品去的，只是为了试一试，如果真的能为自己玩了这么多年最喜欢的游戏代言，想想就觉得是件非常兴奋的事。

落琪：听到RO停运这个消息，想必全国热爱RO的玩家都非常不舍，你最舍不得什么呢？

游艺湉：当时刚知道RO停运的消息，我是很震惊的，虽然最近都在忙自己的事业。RO是一款陪伴我从高中到大学所有成长足迹的一个游戏，每当想到以前曾经在RO里走过的那些地方，还有RO里的朋友们，我就觉得特别不舍。因为RO是个很人性化的游戏，很多朋友在RO里认识，并且现实也成为了很好的朋友。说真的，它在我们心里已经不单单是一款游戏了，带给我们更多的是美好的回忆和感动。

落琪：听说昆仑接手RO游戏的代理，但是不保存盛大玩家的资料，你对这还有兴趣么？

游艺湉：如果能稳定代理，重连一个号也不是不可以，关键是代理商能不能对RO负责，相信大家还是愿意回去。

落琪：我喜欢斐扬这个城市，音乐安详，斐扬改版后变的复杂了，人也没以前那么多了。

游艺湉：两个都比较喜欢，尤其怀念以前在僵尸洞的时候。那时候还不懂怎么练级，我记得是一个叫winnerzero的骑士，带着我们好几个去僵尸洞升级，当时升到20多级，那叫一个兴奋。

落琪：RO的怪物卡片也是一等一的经典。从最普通的波利卡到巴基力卡，似乎是人人都想完整收集一套的，你钟情什么系列的卡片呢？

游艺湉：我可以说我最喜欢卡仑吗……哈哈！它身边的卡伦包包都很可爱。还有冰爆骑士。周围一群圣诞哥布林是地图里找不到的怪物。

落琪：哈，说到卡伦和冰雹就不得不已姜饼城了，桥上巨大的波利和漫天的雪花，还有巨大的圣诞树。

游艺湉：是的，我觉得姜饼城就像是童话里的王国，像一个梦工厂一样。其实RO里有很多非常漂亮的地方，真的是仙境一般。

落琪：真想把每个城市都说一遍啊，每个城市都有太多我们的记忆，RO是和我们一起长大的，可是现在她却离开了我们。

游艺湉：其实它陪伴了我们这么多年，很多人从读书的年代，现在也像我一样步入社会了。身边也有很多玩RO的朋友走进了婚姻的殿堂，无论RO离不离开，对我们来说它依然是存在我们心中最美好的一份记忆，是最初的感动，是永恒的爱。





（左图）还记得这些城市吗？左起梦罗克、昆仑、姜饼城、樱花城天津、吉芬、汶巴拉、艾尔帕兰、蜜月岛、普隆格拉、克魔岛、朱诺、斐扬
（右图）看后面的楼房可以判断这一定是港口之都艾尔贝塔，远处的卡普拉NPC是每一个玩家的爱心仓库

RESIDENT EVIL®

Operation Raccoon City



■策划 本刊编辑部
■执笔 攻城学院兔老师

连英文官网都懒得更新的《生化危机——浣熊市行动》（Resident Evil: Operation Raccoon City）终于在近日有了相对重量级的发布——毕竟距离它理论上的发售日越来越近了。其中较重要的两个，一段是较早发表的新游戏特性展示，另一段是刚公布的英雄模式多人游戏——是的，我是说英雄模式，就是操纵一帮有爱的经典“生化”角色打来打去呀！

进步，但不够成熟

较之半年前E3展上的试玩展示，眼前的《浣熊市行动》有了相当显著的进步。最明显的就是游戏节奏变得更爽快。人物的奔跑、射击、近身格斗等动作无疑都更加流畅。可以干净利落地一刀斩断面前的僵尸，而后补上一枚手雷，也可以在奔跑的同时拔枪射击敌人。僵尸和生物武器也具备了更强的攻击性，不再是E3上那些四处发呆的卖萌变异生物——看来那时AI还没有做好呀。新旧版本的区别就像是《死亡空间2》对比《死亡空间》一样，旧版本更接近传统恐怖游戏，气氛出色但节奏迟缓；新版本牺牲了一定的恐怖体验，但节奏更快，更加刺激。

新的特性还包括与僵尸的近身QTE战斗，这个QTE动作似乎是以玩家一头撞进僵尸怀里作为触发条件。如果玩家成功解决僵尸，那么万事大吉；如果不幸被僵尸搂在怀里多吻了几口，那么恭喜您将触发又一个新的特性：被感染。

被变异生物撕咬而受伤的玩家有一定几率感染T病毒，于是跑着跑着就突然画面变蓝转化成僵尸视角，开始攻击原来的伙伴。这个特性不能说没创意，但按照原设定，貌似伞公司的秘密部队是接种过T病毒疫苗的，作为主角的战斗小队怎么就这么容易被感染呢……

除了被感染，还有一个负面的特性是：失血。遭遇攻击的角色可能进入失血状态，周围的僵尸则会像鲨鱼一样群聚过来，对失血者发动攻击，因此失血的玩家要尽量隐藏起来，或在队友的保护下撑过失血期。

此外，新的公布还解答了之前玩家提出的一些问题，比如说“喂！为什么这个特别行动小组的成员会挟持感染T病毒的僵尸作为人质啊，难道这个僵尸的家属还会为他支付赎金么？”又或者“喂！这个特别行动小组为什么要躲在掩体后面扫射僵尸啊，难道还会有僵尸持枪袭击他们么！”

好吧，答案是——《浣熊市行动》中的人类敌人战力将大幅度提高，这些肉盾和掩体都是用来对抗人类敌人的。在之前的演示里出现的人类（美军特种部队）的表现近乎卖萌，傻站着挨打的走位、软绵绵的刀法和飘逸的射击命中率完全无法威胁到主角。但在新展示的多人对战中，由真人玩家控制的敌人凶残度满点。在面临真人对手时，僵尸肉盾和掩体能将玩家的生存率稍微提高那么一点点——毕竟这是个“Horror Survival Shooting”游戏，而非FPS游戏的Death Match模式，让玩家在交火的瞬间就被击倒并不是什么有趣的点子。









1.狼群小队与监察员尼古拉的会面，这些熟悉的旧面孔除了会加入英雄模式外，还会在剧情流程中多次登场
2.新演示中最明显的进步是战斗变得更加流畅
3.敌人攻击性的提高让游戏变得更具挑战性，更别提原本就让人怕怕的僵尸犬了
4.Four Eyes被感染后开始袭击队长Lupo

然而，这挟持肉盾和掩体射击的特性做得还不够成熟。我们不知制作组Slant Six Games能否适当地处理掩体后射击的命中率问题。目前看来，玩家在掩体后射击时的命中率相对较低，依托掩体扫射没有实际意义；但如果将命中率调得过高，也会影响玩家的主动攻击性。至于挟持僵尸作为肉盾这个噱头，视频里每次出现这个动作后，总是伴随敌对方玩家向肉盾抛出手雷的惨烈画面。天知道制作组是想暗示些什么……

更凶残的敌人和武器

曾有部分“生化危机”原教旨主义者对《生化危机4》和《生化危机5》中敌人种类的改变怨言颇多，呼喊“我们对射击黑叔叔没有兴趣”。《浣熊市行动》在这一点上回归了系列传统，保留了原有的生物武器和变异体。除了最常见的僵尸、僵尸犬和舔食者等变异体外，生物武器猎杀者α、罕见的V-ACT强化僵尸变异体也会出现。

当然，反正僵尸什么的始终算不上强劲的敌人，舔食者和猎杀者这样的也就勉强凑合一下，真正够班的还是在CG里出现过的风衣大叔。之前由于信息较少，大家对他的身份有过争议，有人认为是在《生化危机3》中粉墨登场的“追击者”，也有人认为是传统的生物武器“暴君”。好吧，他被确认的确是“暴君”。游戏中的角色在遭遇风衣大叔时会惊呼：“‘暴君’已失控，尝尝这个吧你个畸形佬！”（The Tyrant is out control！Eat this you freak！）并立刻开始射击他。从历代“生化危机”的设定来看，暴君将是游戏中最难缠的敌人之一。

制作组还承诺其他的知名怪物也会在本作中出现，比如“追击者”和威廉博士G病毒变异体。最特殊的大概是用于制作“追击者”的复仇女神寄生体Nemesis-β，这种寄生体能攀附在其他生物武器或变异体的身上，控制神经系统，极大地增强这些生物的速度、智力、攻击力和抗打击能力。

此外，由于狼群小队肩负灭口任务，他们还不得不与浣熊市的各种人类幸存者大打出手：浣熊市警察局幸存的警员是他们的猎杀目标；同样为安布雷拉公司效力的U.B.C.S.部队成员也出现在他们的灭口名单上；美国政府直属的特别行动部队则是最难对付的人类敌人，他们的装备与能力都与狼群小队类似，把狼群小队当成猎物看待，一见到就会立刻射杀。

《浣熊市行动》为主角提供的武器装备算得上是系列内空前慷慨的，毕竟狼群小队几乎要与浣熊市内的一切活物为敌。从目前公布的信息来看，每个角色都有标准配置的手枪和格斗刀。在进入战斗前，玩家可以再挑选一件主武器。已知的武器分类包括霰弹枪、狙击步枪、突击步枪、轻机枪和微型冲锋枪，每个类型下都有3到6种枪械可选。辅助武器上，狼群小队可装备破片手雷和闪光弹（游戏中的敌人也会使用这些手雷）。近战武器上，玩家将在求生刀、砍刀和格斗匕首中做出选择，近战格杀将会有特殊的动作表现。

由于“生化危机”系列对德国H&K公司产品的一贯偏好，H&K生产的枪械将在游戏中大量登场，例如G36突击步枪、MP5、MP7微冲、PSG-1狙击步枪和VP70手枪。沙漠之鹰、M4卡宾等系列的传统武器也都会在本作中出现。作为强力敌人的“追击者”不但携带了他标志性的毒刺导弹发射器，还会像在电影中表现的那样提上一门加特林机炮。

5.被感染的玩家会有独特的视觉效果
6.舔食者和猎杀者都将作为强力杂鱼登场
7.所谓的挟持僵尸做肉盾就是这个样子
8.掩体战斗的意义在于躲避人类敌人的射击









栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪






9.我们的老朋友威廉博士也加入了浣熊市的大乱斗
10.美军特种部队会是狼群小队所遭遇的最强对手
11.暴君Mr.X闪耀登场
12.然后，然后他就失控了……

终于露面的角色技能

狼群小队指挥官Lupo大姐（按她的年龄来算，浣熊市危机爆发时她是个38岁的大姐姐了）的技能尚未透露，从E3预告片中挥舞大刀追杀猎物的场景看来，她大概会是个擅长近战的角色。

病毒学专家Four Eyes参与行动的目的是试验安布雷拉公司的“新产品”，她会毫不犹豫地采集活体样本，或在被捕获的目标上试验她的那些小玩意。她的具体技能没有公布，但制作组谈论过采集样本和控制生物兵器之类的内容。

作为精确射手和侦察兵的Spectre技能大多与侦察有关，他拥有下面这些技能：

目标侦测：放大迷你地图，自动在上面标出敌对目标；

物品侦测：高亮标出可使用的物品，同时也在地图上进行标记；

热感视觉：标出敌我目标并显示生命值；

威胁侦测：扫描周围的区域，在自己和队友的HUD上标出敌对目标；

声纳视觉：看到障碍物后面的队友和敌人。

渗透专家Vector的技能结合了侦察和潜入两方面。

衔枚疾走：Vector奔跑速度无人可比且几乎没有声响；

雷达隐身：敌人的迷你地图上不会显示Vector的踪迹；

动态侦测：贴近地面，侦测出一定范围内的敌对目标并有概率将其击晕；

拟态变形：变成敌方士兵的样貌，迷惑敌人；

光学隐身：从敌人视野中消失，暗杀敌人并避免被发现。

爆破专家Beltway的技能自然都和炸弹有关。

爆破专家：以最快的速度安置炸弹；

防爆装甲：降低爆炸物的伤害，不会被爆炸气浪击倒；

破片地雷：可以通过遥控方式引爆的地雷，主要用于攻击生物目标；

定时粘弹：可以抛出去粘附在物体表面上的定时炸弹；

触发地雷：用激光引信触发的地雷，可以在转角处给敌人惊喜。

战地医生Bertha就是我们熟知的奶妈型角色了。

急救专家：出场时自带急救喷剂，她的药品携带量比其他角色更多；

战斗药剂：提高命中率、移动与装弹速度，降低武器后坐力效果的针剂，通过注射枪发射；

抗体药剂：可以消除T病毒感染效果的针剂，通过注射枪发射；

止痛药剂：降低队友所受的伤害，通过注射枪发射。

AZARD BIOHAZARD 打感情牌的英雄模式 BIOHAZARD

新公布的英雄模式多人游戏令许多玩家好感上升，这无疑走上了打感情牌的路线。在这个模式下，玩家将能选用“生化危机”系列中的若干高人气角色组队作战（目前公布了8人）。正面角色队的成员几乎没有悬念，包括了《生化危机2》造型的里昂警官与克莱尔，以及《生化危机3》造型的吉尔与卡洛斯。

反面角色队看上去似乎更加有型，包括了《生化危机3》中出现的安布雷拉生化危机处理部队（U.B.C.S.）的监察员“银狼”尼古拉；人气爆棚的配角——安布雷拉安全勤务部队（U.S.S.）的小队指挥官“死神”汉克；同样来自U.S.S.的直升机驾驶员“独狼”；最后，还有让若干玩家魂牵梦萦的不死女特工艾达·王。

制作组声称，英雄模式下的每个角色都会有独特的技能，从公布的视频来看，他们的技能与这一次的主角狼群小队的技能部分重叠。比如说“银狼”尼古拉的精确射击能力就与精确射手Spectre的能力类似；“死神”汉克的隐身能力与近战技巧看起来也与Vector有几分类似。除此之外，英雄模式下的角色也有自己独特的武器——克莱尔就使用了那把经典的能发射多种弹药的榴弹发射器，“独狼”也玩起了喷火器。

《浣熊市行动》预计3月20日开始在全球范围内上市，对这个主打多人战斗的游戏来说，届时DLC这种东西自然是免不了的。已知的DLC包中提供8种独占版的武器，以及狼群小队的独特服装。P

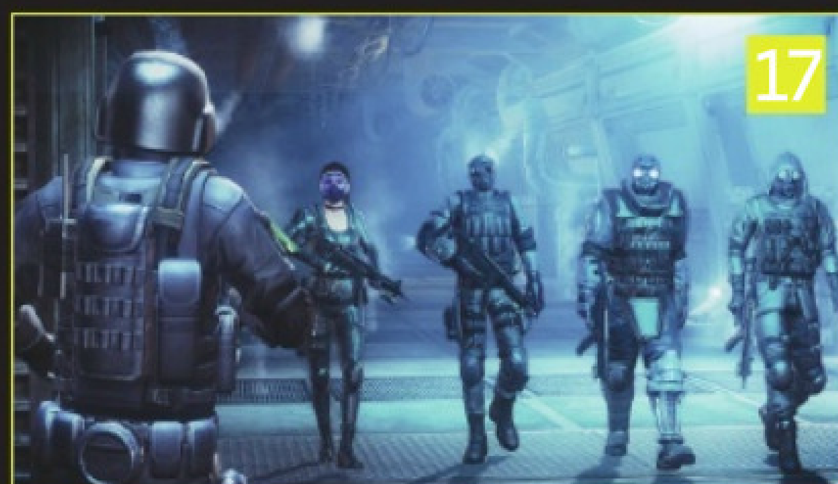
13.老朋友齐聚的英雄模式
14.砍刀、匕首等武器会有特殊的近战格杀动作
15.M4突击步枪几乎是一切现代题材射击游戏的必备用品
16.指挥官Lupo大姐
17.腹背受敌的狼群小队











PC

王国风云2

■Crusader Kings II■策略■Paradox Interactive■Paradox Interactive■2012年2月7日■湖北 只爱夏天



远交近攻，将自己的国家建设成中世纪欧洲的第一强国

十字军东征时期的欧洲是历史上最混乱最黑暗的一页，2004年的策略游戏《王国风云》就聚焦这一时期

玩家扮演公元11～15世纪某个王朝的君主，要将自己的国家建设成中世纪欧洲的第一强国。游戏的目的并不是征服，如果你穷兵犊武当上国王，最后只会加速手下贵族们的不满，起来推翻你的统治，所以说维持可持续的发展才是游戏的内涵所在。这款游戏拥趸众多，2007年的MOD《上帝的旨意》（Deus Vult）更是获得极高评价。时隔8年，策略游戏大家Paradox带来了本作的续集。你要做的仍是积累财富，提高国家的知名度与国库收入，建造大教堂和城堡，指挥你的臣民惩罚叛徒、订立法律、设立税率，并且周旋于上百位大臣与贵族之间。

作为一部经典策略游戏的续作，本作在继承前作的同时还加入了不少新元素。本作新加入角色关系互动，用以表现角色对皇室的忠诚或国家间的关系等，并且每个角色都有朋友和敌人。玩家统治的国家就算再横征暴敛也不会只是简单地土崩瓦解：一个处于困境的国王总是会有支持他的盟友。当你身处困境时，盟友的帮助会为你分担不少，所以你必须与联盟保持密切联系。诸多新角色特性与外交手段会让你与盟友的关系更加稳定，比如将子嗣送去其他国家寄养，巩固同盟。游戏还增加了全新的子女系统。不会再有3岁小儿将国家治理得井井有条这种奇事了，所有的孩子出生时属性都是0，接着在童年时期会得到提升。而在他成年之前，你无法得知你的后代是否有能力继承王位。

但要注意，如果玩家制订的规则造成麻烦，忠诚的伙伴也可能变成对手。自己羽翼未丰，千万不要和与你同一信仰的国家开战，要不四面八方的援军会让你死得很惨，调动你的军队镇服异教徒才是游戏初期的正道。这又一次证明游戏的目的不是征服，而是设法延续自己的血脉。

Paradox的策略游戏一直以复杂著称，刚进入游戏特别是不熟悉P社游戏的玩家很可能摸不着头绪。本作加入了新手指导，在难度上也作出了调整，界面也没有前作那么繁复，视角可自由缩放，可将视角集中在某个角色身上，这时玩起来更像是一款RPG，完全是另一种体验。



多个盟友好过多个敌人



游戏的起始年代为1066年的欧洲



缩小视角可观察具体角色，放大可俯瞰欧陆

PC/PS3/X360

辐射——新维加斯最终版

■FN V - Ultimate Edition■角色扮演■Obsidian Entertainment■Bethesda Softworks■2012年2月7日■辽宁 刘天然

当所有的路都走完了，剩下的就只有那一条孤独之路




被困的长老Elijah



红雾笼罩的Sierra Madre赌场


Christine Royce，困在赌场的钢铁之环成员

与《辐射3》一样，黑曜石的《辐射——新维加斯》也通过发布数个DLC的方式来渡过接下来一年的

顺便讲述FNV原作中没来得及展开的那些精彩故事，借此补全游戏的世界观。其实原作中很早就可以看到这些任务的伏笔：Johnson Nash会告诉主角，那个原本应该送你包裹的“六号信使”的存在，兄弟会可爱的Victoria会给主角讲Father Elijah的故事，而凯撒军团的不少重要人物都会和主角提起“Burned Man” Joshua Graham的传奇。这些人物的命运，都将在DLC里被揭示。

《死钱》（Dead Money）。《死钱》的剧情发生在Sierra Madre，一座可能是整个美国西部最豪华的赌场和度假村。不过这里从来都没有开放过，因为核战爆发了。全息保安在战争开始时就将整个地区封锁，而空调系统不知何年开始往空气中排放有毒的红雾，使这里成为一座死城。只有一群穿防化服的工作人员幸存了下来，却变成了神秘的“鬼人”，攻击所有试图来探索Sierra Madre秘密的人，将他们拖入红雾的深处。

所有的这些，将200年前的财富、科技和爱恨情仇封锁在了Sierra Madre赌场。然而玩家却不是第一个有兴趣和能力探索它的人。兄弟会的长老Elijah在Helios的战斗后就叛变了兄弟会，决定要将找到的科技收归己用，他在主角之前就来到了这里，却被困在赌场，只能借助爆炸项圈来绑架和威胁他人前来解救。

在这里，找到宝藏并不难，难的是知道如何放手。

《诚实之心》（Honest Hearts）。故事发生在锡安国家公园，这是一处现实存在的风景胜地，位于维加斯东北。核战并没有对这里的生态环境造成太大影响，因此这一峡谷地带成了动植物的天堂。在神秘的“洞中长者”的帮助下，当地的居民开始了如早期印第安人一样的原始生活。这种状况一直维持到凯撒军团的出现。当地的“白腿”氏族在凯撒的授意下毁灭了摩门教仅剩的城市新迦南，并开始攻击和屠杀其他部族。到现在，仅存的“死马”和“悲伤”氏族在一些流亡的摩门教传教士的帮助下正在准备撤离。在第一次胡佛大坝战役中失败而被军团抛下


锡安国家公园仍然算得上风景宜人


Joshua Graham心中只有复仇


奇怪的“外星科技”武器



光怪陆离的Big MT，包含了大量B级科幻电影的桥段

悬崖的Joshua Graham重新回到了他的摩门教教友们中间，并担任了死马部族的酋长，却依然放不下嗜血好战的本性，一心想杀光白腿为新迦南报仇。

主角作为一个小商队的保镖来到了锡安峡谷，这里的最终命运，将完全交给主角掌控。

《旧世界蓝调》（Old World Blues）。这次主角被一颗神秘的卫星传送到了Big MT，一座旧世界建在火山口里的研究机构。这座有200年以上历史的建筑群虽然不算保存完好，但不少实验室仍然处在运行状态，因为当初负责这里的科学家们都还活着——如果你把将大脑装在罐子里来存活叫做“活着”的话。他们用现有的科技帮主角将大脑、脊椎和心脏都替换成了更高级的设备，但有一个不幸的消息，呃，他们把你原来的大脑弄丢了……这个大脑很可能被邪恶的莫比乌斯教授拿去做研究了，你需要击败莫比乌斯派出的机器蝎子，凑齐科学家们所要的设备和资料，才可以打开莫比乌斯教授巢穴的大门，拿回你的脑子。

听起来是个简单的任务，可是，这些科学家脑子真的那么靠谱么？这个DLC通常被认为是FNV最有趣的DLC，包含了大量美国上世纪50年代B级科幻电影的桥段，今天来看常常令人忍俊不禁。

《孤独之路》（Lonesome Road）。这是FNV的最后一个DLC。原来的六号信使Ulysses用广播信号通知主角前往Divide。这是一片久经磨难的土地，本来只是一块包含了两个小城的土地，因为Big MT的X17实验室在这里的气象实验最终失败，导致此处弥漫着不散的漫天扬尘；由于美军在此修建核武仓库，这里在战争中还受到了核弹攻击。之后，因为信使找到了一条经这里连接加州和莫哈维沙漠的路，这里诞生了一个繁荣的社区，NCR和凯撒军团都派兵试图夺取这里。然而好景不长，信使送到这里的一个包裹中包含了核弹头的引爆器。当地人无意间启动了它，于是附近地下核武库中的弹头一枚枚地爆炸，将整个地区的地表几乎摧毁。

现在，它是一条死路。在路的尽头，Ulysses在等着你，带着你所有问题的答案，以及那个可以发射核弹的小按钮。

这就是2月7日发售的《辐射——新维加斯最终版》的新增内容，它的发售也意味着这款神作正式结束了开发工作。P


那些“活着”的科学家们……


饱经沧桑的Divide


Ulysses的居所

PC/PS3/X360

阿玛鲁王国——惩罚

■Kingdoms of Amalur: Reckoning■38 Studios/Big Huge Games■Electronic Arts■角色扮演■2012年2月7日■湖北 Morgana



这将是2012年第一款RPG大作，由R.A.Salvatore撰写故事大纲



你可成为一名魔武双修的战斗法师



或是一名会使背刺的战士



葱郁的场景是本作的标志性画风

所有的欧美奇幻游戏在设定上都有共通之处，真正让它们与众不同的是背景故事，以及如何让主角切入剧情

在《阿玛鲁王国——惩罚》中，主角就有一段非同寻常的经历，在游戏开始时，他将从一堆尸体中复活，在死亡世界的短暂经历对他造成了特殊的影响……

原来在Faelands大陆上，长久以来人类、精灵、矮人以及Fae族（一种文化高度发达的魔法智慧生物）和平共处，然而Fae族的凛冬派系（Winter Fae）醉心权力斗争，挑起了不同族群间的“水晶圣战”（The Crystal War）。Fae的强势给其他种族造成了极大威胁，矮人就秘密研究了一种被称为“灵魂之井”（Well of Souls）的装置，可以令死者复活。本作的主角就是这个神秘装置的试验品，他刚刚复活，就要面对闻讯而来，试图消灭灵魂之井的敌人。现在，你要用自己的双手去改变自己和周围角色的命运，从而改变整个阿玛鲁王国的未来。

为了进一步强调主角可改变自身命运，制作组鼓励玩家在冒险中自行决定主角的成长方式，并尝试不同方案。

玩家无需在游戏开始就确定职业，而是通过学习技能逐步决定发展方向。因此，本作的职业设定很开放，你可以创造出一名魔武双修的战斗法师，或是一名会使用背刺的战士。你也可以随时随地更换自己的职业，还能对人物数值“洗点”重新分配——现在都流行这么亲民的设定么？技能树分为力量（Might）、技巧（Finesse）和魔法（Sorcery）三大类别，共有40种不同的技能，下一个解锁技能的种类取决于玩家当前的职业。在种族方面则有4种可供选择，两种类似精灵的种族（Ljosalfar和Dokkalfar），以及两种类似人类的种族（Varani和Almain），每个种族都有丰富的自定义选项以及不同的种族奖励。

去年E3期间，EA展台上公布了一段20分钟的试玩。现在，本作的开发工作已处于收尾阶段，在近期还放出了Alpha测试版。测试版给人的感觉大致就是，本作融合了“寓言”“战神”“上古卷轴”等多款知名大作的元素，而且像如今的许多RPG一样，它走的是易于上手的路线。在游戏中闲逛将是一件惬意的事，不用担


魔法设计直接爽快，不瞬发你就败了


地下城探索是奇幻RPG不可缺少的游戏元素


附过魔的武器看起来格外耀眼


如果口才技能够高，可以说服NPC支付更多任务报酬

心游戏的世界过于开放而找不到前进的方向，无论你行至何处，都有数不清的任务和小事件等待你去发掘。在进行了数个小时的游戏后，我们发现探索过的区域不过是世界地图上的一个小点……

在测试版中，玩家可使用预建的20级战士，战斗以第三人称视角的模式展开

有节奏的轻点鼠标左键便可使用长剑作出简单的连击招式，右键则是利用盾牌格档敌人的攻击。玩家可同时装备主副两把武器，测试版中我们使用的附武器是战锤，战锤攻击间隔长，伤害较高，在对付强力的单个敌人时有一定优势。

当然，在这款奇幻的游戏中，魔法也是必不可少。本作在魔法方面的设计也强调直接爽快，你无须花费几秒钟才吟唱出一个火球术，测试版中常用的战术就是施放一个黄金长矛魔法，将敌人吸至攻击范围内，再用近战武器上前猛攻。玩家还可使用召唤术召唤骷髅等生物为你战斗，或是为你的武器附魔让其附带毒、火焰等伤害。在你将敌人击至奄奄一息时，还会有QTE的选择，成功完成会看到华丽而残忍的终结技。根据所使用武器的不同，连招和技能都有不同的变化，看起来战斗的感觉类似于“战神”系列。

测试版中遇到的怪物种类不少，且同种类怪物的攻击模式也会有所不同，AI相当之高。比如在洞穴中遭遇一群蜘蛛怪，大蜘蛛会吐出蛛网使你行动受困，而小蜘蛛会用带毒的牙齿撕咬你。

很明显，本作有相当多的讨好LU的成分，画风似乎也更贴近时下的流行网游，但另一方面，本作将给予玩家传统西式RPG的游戏体验，世界庞大开放，支线任务繁多。游戏中某些任务链相当长，对话系统也为玩家提供了足够多的选择机会。有些任务并不需要玩家依靠武力去解决，如果角色的口才技能够高，完全可以将大事化小，小事化了，还可以说服居民支付更多的任务报酬，甚至能提供预付报酬。本作PC版的界面简单传统，提供10个快捷栏供玩家放置武器、魔法、技能和药水等，操控起来相当顺手。

《阿玛鲁王国——惩罚》是EA结合各方精英制作的3A级奇幻RPG，也是今年的第一款重要RPG，结合测试版的表现来看，你没有理由不期待它。


同种类怪物攻击模式也会有所不同


召唤骷髅等生物为你战斗


所有奇幻世界里的矮人爱好都一样……

PC

铁血联盟——重装上阵

■Jagged Alliance: Back in Action■策略■Coreplay■bitComposer Games■2012年2月■ 湖南 攻城学院兔老师



Plan & Go的实质：退出暂停模式，雇佣兵便在即时状态下执行指令



DOS下的《铁血联盟——致命游戏》



流亡国外的老国王向雇佣兵求助



通过政变上台的女王残酷镇压民众

别被官网上那几位系着阿拉伯头巾戴着太阳镜的雇佣兵迷惑了

虽然他们的外形酷似近年来活跃在伊拉克和阿富汗的私人武装承包商，但《铁血联盟——重装上阵》绝非一时的跟风之作，而是身世显赫的名门之后。

“铁血联盟”系列的血统始于1994年的DOS系统游戏《铁血联盟》与1995年的《铁血联盟——致命游戏》（Jagged Alliance: Deadly Games），而1999年发行的《铁血联盟2》更是席卷了一大票业内奖项，让这个系列名声大振。在那个雇佣兵行业逐渐没落、私人武装承包商还没有崛起的时代，《铁血联盟2》描绘了一群受雇于流亡君主的雇佣兵的战斗经历。他们潜入被独裁者Deidranna女王统治的阿鲁科岛（Arulco），联络当地民众，建立游击根据地，推翻女王殿下。

《铁血联盟2》是如此的成功，以至于在它之后资料片不断。除了官方资料片外，还有爱好者制作的若干Mod，例如极大丰富游戏细节的《铁血联盟2》 1.13 Mod，自制了一个假想的东欧小国的《废都》Mod（Urban Chaos），还有让人玩Cosplay到疯（从二战一路Cos到现代）的DBB Mod。正是这些MOD让《铁血联盟2》的生命力延续至今。我们今天要说的《重装上阵》，也复刻了《铁血联盟2》的剧情，让雇佣兵们重返阿鲁科岛。

“铁血联盟”系列最大的特色就是融合了角色扮演与回合制策略游戏的特色。从战斗的全局角度来看，《铁血联盟》类似回合制策略游戏，玩家要依据手下各个雇佣兵的特长分配任务，消灭敌人；从游戏中的培养与建设因素来看，《铁血联盟》又类似角色扮演游戏，雇佣兵有一堆可成长的属性，海量的可更换的武器装备，玩家还要管理雇佣兵团的收入与支出，训练民兵来守卫自己的根据地。

《重装上阵》不但继承了系列的优良传统，还吸纳了Mod作品和其他游戏中的优点，融汇出全新的游戏特色。这些特色中，最引人注目的应该是新的“Plan & Go”（计划与执行）战斗系统。

制作组把Plan & Go描述成为“拥有回合制特色的即时战斗系统”，但更好理解的描述方式恐怕是“可以暂停的即时战斗”。如果你玩过《博德之门》或《龙世


雇佣兵们将在不同的环境下作战，也需要不同类型的伪装


敌我双方的武器，甚至武器上的配件都清晰可见



纪》的话，就知道这个战斗系统是怎么回事了。游戏中的敌我角色都处于即时的战斗模式中，但玩家随时可以暂停游戏，向游戏中的人物下达若干指令，而后再恢复即时游戏，让人物执行指令。以前，你可能是拍空格键，让盗贼偷袭敌方的法师，法师施展火球术，战士冲向皮糙肉厚的敌人，再回到即时游戏模式，看到对方的法师被割断喉咙，杂鱼被火球吞噬，受伤的敌人头目被战士的双手剑斩下。那么现在，你大可让擅长渗透的侦察兵无声地接近对方的哨塔，狙击手瞄准对方操作机枪的重武器手，其他雇佣兵准备好步枪和榴弹，而后回到即时游戏模式，侦察兵为哨塔送上一枚手雷，狙击手打爆对方重武器手的脑门，其他队员火力全开，把居然还没死光的敌人尽数剿灭。

除了Plan & Go，《铁重装上阵》还包括下面这些特色：

40名各有特色的雇佣兵，这些人有各自的优势劣势，有迥然不同的脾气和性格，甚至还有独特的对话语音。制作组提到过《铁血联盟2》中的一些老角色，比如曾在75游骑兵团服役过的渗透高手Shadow，曾在前苏联军队中服役的伊万叔侄，让这些老角色的回归显然是试图吸引《铁血联盟2》的忠实玩家。

50多种型号的武器，防弹服、伪装服、夜视镜之类的辅助装备。老玩家可能还记得在《铁血联盟2》中用反器材步枪把敌人一枪打成渣的快感与用毒气手雷杀人于无形的猥琐，《重装上阵》中依然可以使用这些方法进行战斗。而且如前作一般，很多武器还可以加装消音器、瞄准具、加长弹夹之类的配件，让它们更为有效地杀戮。

真实化的伪装系统以及与之相对应的真实光影系统和潜行战斗系统。《重装上阵》里的雇佣兵必须依据任务执行的环境来配置雇佣兵的伪装，从而进行顺利的潜行作战，而且避免穿着丛林伪装服在沙漠里乱窜的场面出现。

最后是多样化的任务。雇佣兵们回到阿鲁科岛的目的是赢得民众的信赖，推翻女王的统治，所以各种各样的城市攻防战是不可避免的。但除了最常见的攻占城市外，制作组承诺会在《重装上阵》增添各式各样的支线任务，如搜索、暗杀或是夺取补给品。P

PC/PS3/X360

黑暗领域 II

■Darkness II■射击■Digital Extremes■2K Games■2012年2月7日■江苏 防弹手柄



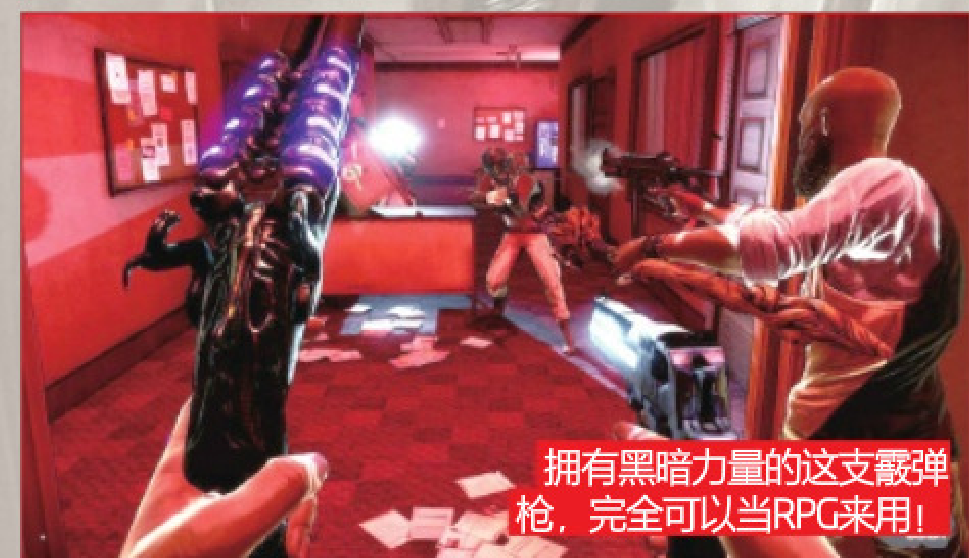
除了属于Jack Estacado的故事，还有4位黑暗英雄等待你去发掘



合作模式的选人界面是一个赌桌场景



"龙头棍"虽然不能产生直接的杀伤力，但可以让你获得更多的战场主动性



拥有黑暗力量的这支霰弹枪，完全可以当RPG来用！

一打Jackie Estacado的克隆体挥舞着恶魔触手在同一张地图上混战？《黑暗领域 II》的多人模式可不是这般模样

它只有一种模式——血海深仇（Vendettas）。基于4人合作，相当于主线故事的番外篇，引入4名具备黑暗力量的反英雄。

狗神（Inugami）是个日本斗士，他拥有传说中的"草薙の剑"（Kusanagi）——这件武器每天至少需要吞噬一个灵魂，否则就会折损主人一年的寿命。狗神的特性与《超级忍》（Shinobi）的主角秀真有一定的相似之处，他可以让武器进入攻击力加倍的狂暴状态，通过连续斩杀敌人来满足"妖刀"对鲜血的渴望。不过，如果无法实现连斩，"草薙の剑"就会耗费主人的HP。狗神还有召唤恶魔击昏周围敌人的特技，便于他发动杀阵；以色列摩萨德组织女特工Shoshanna拥有一支经黑暗力量"开光"过的双筒霰弹枪，她将其称为"夜神之臂"，黑暗力量可以让这支"神枪"发射各种魔法子弹；Jimmy Wilson是从格拉斯哥来的老酒鬼，他的武器是一柄开山斧。除了依靠蛮力取胜外，他还能召唤出黑暗小鬼来捣乱；DuMond医生是"法师"类角色，他拥有的午夜之杖（Midnight Stick）能打开通向黑暗世界的入口，从而召唤出各种怪物来协助战斗。DuMond还能制造迷你黑洞，将敌人吸入巨大的漩涡中。

与单机流程的主角相比，4名合作角色的最大区别在于无法双持普通枪械，且没有两支恶魔利爪的帮助。当然，这并不表示他们的战力不够班：与Jackie的双枪乱射不同，合作角色的双持是"特殊武器+一支普通枪械"的组合，他们可通过专有武器的特技来弥补直接杀伤力的不足。

既然"血海深仇"玩的就是合作，那么参与玩家之间必然也会存在竞争关系。同《子弹风暴》类似，杀敌过程中的花样越多，你所收获的XP也就越高。游戏鼓励玩家使用华丽度满点的处决技来消灭对手，具体实施方法就是用子弹将敌人打至气绝状态（心脏部位发出亮光），然后可以上前贴身发动处决技，处决的画面还会根据实施武器的不同而动态变化。

于是，你有了刺客、枪手、肉盾、法师，4种完全不同的战斗体验。

PC/PS3/X360

尘埃——胜负对决

■DiRT Showdown■竞速■Codemasters■Codemasters■2012年■北京 红黑军团



不要有任何的舍不得，一起疯狂地去撞吧！

《尘埃——胜负对决》并不是传说中的《尘埃4》，游戏方式上与主标题也没太大关系

本作的主题是疯狂刺激的德贝冲撞大赛（The Demolition Derby），规则只有一条：一堆马力强劲的四轮机械怪物在竞技场中互相冲撞，最后剩下的那辆看不出原来长啥样，但还能继续跑的就是冠军！

德贝赛起源于上世纪50年代的美国乡村，每逢节假日，一些车迷会将报废的大排量车集中在一起，进行这种疯狂的大马力碰碰车表演。参赛车辆不限级别，仅要求去除玻璃（防止撞击碎片伤害车手），且使用全黑或橙色这样的高可视度涂装。随着极限赛车运动的兴起，尤其是TNN电视台Motor Madness节目的大力推广，德贝赛已经从不入流的“垃圾车对撞”一跃成为了炙手可热的主流极限运动。

在《胜负对决》中，我们将看到旧金山、迈阿密、内华达、密歇根、东京和伦敦6个德贝竞技场。疯狂的观众、眼花缭乱的激光灯和烟火秀，以及赞助商不惜血本提供的“一次性”顶级赛车，将点燃赛车迷骨子里对破坏和征服的欲望，让你释放内心的魔鬼。从《尘埃3》中Ken Block驾驶的那辆拥有650马力和660扭矩的福特嘉年华HFHV，到美式肌肉车、皮卡、家用三厢轿车、旅行车，都可以在这个疯狂的舞台中一决雌雄。

虽说德贝赛看上去简单粗暴，但它依然具有很强的竞技性，没有战术头脑，全凭横冲直撞是很难获胜的。比赛中要尽可能避免与对方车辆头部迎面对撞，因为这样可能会伤害到双方的引擎，损人不利己。与时下RAC所强调的社交互动性类似的是，制作组也会将合作乐趣作为本作的主题。两名玩家可以以分屏方式组队，对抗另一组对手，像嘉年华、Mini Cooper这样的“小钢炮”需要发挥机动性强的特点，牵制和骚扰对手，而另一名“厚实”点的玩家要抓住时机，一次性将对手撞到残废。

除了“碰碰车”外，本作还将提供传统的Checkpoint计时赛和夺旗（撞黄色泡沫板）模式，只不过这些“尘埃”玩家相当熟悉的模式，现在全部要在“碰撞”的主题下进行。渣一样的赛车，在赢得比赛后就能原地满状态复活，总之不要有任何的舍不得，一起疯狂地去撞吧！



严肃的“尘埃”系列开始不安分了



无限制，无规则，这是属于汽车狂人的盛宴



2对2中将更加考验玩家的战术头脑

PC

三国志12

■三國志12■策略■KOEI■KOEI TECMO■2012年第一季度■晶合实验室 蓝星





这是最初《三国志12》的官网首页



本期截稿前的官网首页，可以明确看到发行日期


武将名鉴，当前有60个栏位

本文是《三国志12》前瞻的第二部分，我在上期中旬刊写第一部分时，已经提及了光荣游戏的“爆料”习惯

但我也不能十分肯定。幸好，光荣正如我估计那样，于2011年年底陆续公布了新的资料，涉及到游戏中的“内政”“战斗”“战法”等几个方面。除此之外，还有个“三国志”武将名鉴。新出资料的总和远远多于第一次。

《三国志12》什么时候能正式推出？这个问题实际上是粉丝最关心的，虽然大家都知道不需要等待太久。游戏官网明确写着“2012年春登场”。就我对光荣多年的了解来看，最终的上市日期应该在今年4月之前。当然，这指的是日文版，虽然听闻国内已有不少代理商感兴趣，但真正玩到简体中文版，该是年中时的事儿了。

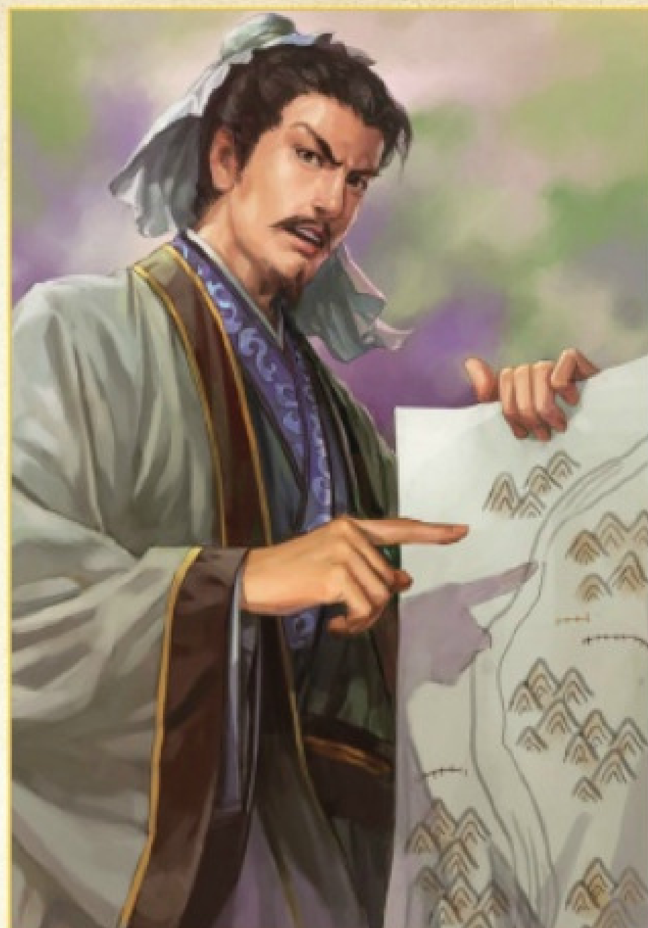
从本作的第二次爆料开始，官网就推出了“三国志”武将名鉴这个小版块，每天简要介绍一名三国名将。这个宣传方式蛮新颖的，至少让你每天都有个盼头。

就我而言，每天都会去猜第二天会是哪名将领。第一天不论，从第二天到第六天，我都准确地猜出了，这其实一点儿都不难。但是第七天……怎么也想不到是孙尚香，本来以为是二袁、董卓、吕布中的一个。再往后，郭嘉、祝融、典韦、荀彧的出现，多少都有些惊异度，按说更应该是赵云、张辽、陆逊这些人气更高的角色。总觉得光荣安排的将领出场顺序，有些玄机在其中，但却无法确切说出是什么，也许要等正式版推出，结合将领能力和技能的设定，才能看出端倪。

顺便说一下，武将名鉴只留了48个空格位，或许只会介绍48名将领，之后还会有什么大跌眼镜的入选？我们拭目以待。

在上次前瞻中，提到了内政设施由11代的城外建设变成了本代的城内建设，会让玩家觉得比较放心。但这其实只是表象的改变——在11代里，只要建设完了，就算之后空城放在那里不留将领，钱粮也会滚滚而来。而在本代中，内政设施必须配属将领才能发挥作用（以目前的资料看，不配属将领的话，产量会大幅度减少）。这个改变彰显了“人”的重要性，缺人才的可不止是21世纪。实际上，“三国志”系列最近若干代以来，一直在尝试突出普通将领的特色和作用，想想吧，当你城里










的一大堆内政设施都需要留人值守，你还敢不重视普通将领吗？从“突出普通将领的特色和作用”这点来看，本代的方法虽不治本，但也算有些作用。其实，这方面的设定还可以更严格一点，比如说每个城必须有政治在75以上的人当太守，必须有武力75以上的人做守将才能维持军队的训练度等等。

内政设施的最终效果，与该设施的级别和配属该设施的将领的相应参数及特殊能力挂钩，不同级别的设施从外型上看也有明显区别。上次前瞻时提到，“城中的农园和市场都只有一处，看来农业和商业的繁荣程度，大概又回归到用数字来表示的模式了”，现在看来这个看法不准确，因为市场什么的在一座城里可建设的都不止一个。但可建造设施的地点总数有限（陈留这样的城只有10个建造点），建什么不建什么、建多少都要仔细权衡。

上期前瞻中我们对战斗已有少量说明，比如说战斗不再是回合制的、战场系统比较像《信长之野望11》

现在又发布了关于战斗的图片新图片，但表现出的新内容有限，大致是以下几条：战场有迷雾系统，注意防范对方伏兵；战斗中注意以多打少的运用，争取将敌人分散包围歼灭；某支部队被消灭时显示为“溃走”状态，此时显示的是将领的体力值，体力到0将领就会被捕获。

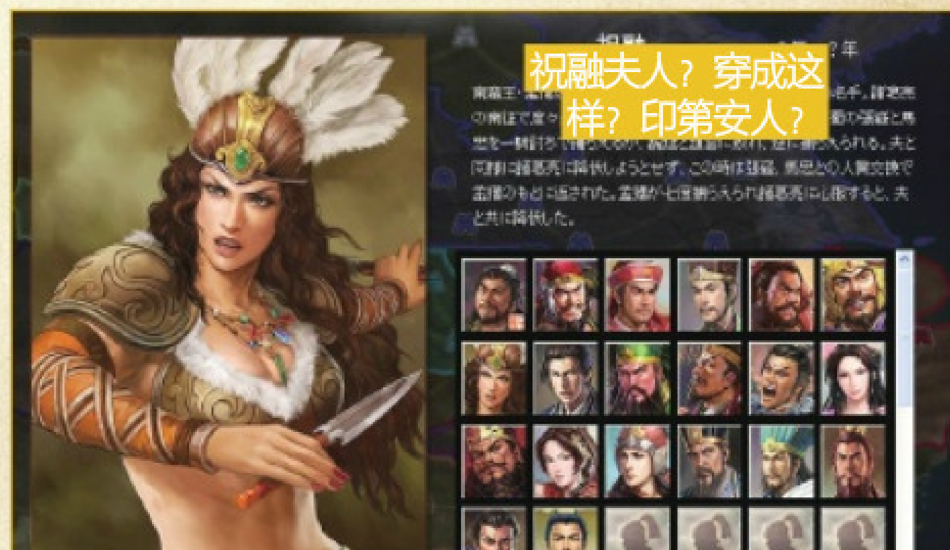
相对来说，即时制的战斗较回合制的战斗更容易以少胜多，不过战斗的感觉还是要真打过了才说得清楚。即时制对光荣来说，算是一个冒险，效果如何现在很难说，但大家千万别拿这个和“魔兽”“星际”比，真心没有可比性，真心的……

另外，关于将领的战法，其实属于人物技能设定的范畴，我在这里放在战争体系里一并说了——官方用来举例的是三国第一强将的吕布，战法便唤作“人中吕布”……这是个一打一片的强力技能，武力低者会瞬间被击溃。当然大招也不是随时能用的，游戏里有个“采配”的概念，大致相当于为大招聚气的功效。

从公布的截图中，可以看到很多强者战法的名字，比如吕布的“人中吕布”、曹操的“魏武之强”、诸葛亮的“八阵之法”、关羽的“千里行”、赵云的“单骑驱”、张飞的“万人敌”、周瑜的“神火


本次吕布的形象是最近几代中笔者最满意的，有那种嚣张的感觉


第七个出场的孙尚香，新形象让人眼前一亮


祝融夫人？穿成这样？印第安人？



设施的等级也影响其效果，这是1级市场的营收



5级市场金收入增加许多，外型上看也和1级的市场大不一样


这是建设前的陈留城，最多只能建造10个设施，建什么要仔细考虑



这是建设后的陈留城，由于建造了多个市场，金收入有了明显的提高


处在“溃走”状态的敌军，只有主将生命值显示


在以多打少的情况下，敌纵有12000兵，也坚持不了多久


这张图可以明显看出战场上有视野限制

计”、庞统的“连环之计”等等。“神火计”“连环之计”这些名称看起来传承自《三国志11》，但其实内涵相差不少，比如“神火计”，之前我猜度可能是给对方的部队加一个持续减兵的“火计Buff”，但实际上是个范围内降低敌军防御的大招（且智力差距越大效果越明显）。

这套战法体系，也算不得什么创新，感觉是“野望13”的路数。曹操的“魏武之强”虽不知具体是啥样的，但总让我联想起织田信长的“霸王之备”；吕布的“人中吕布”，似乎也可以和上杉一家子会的那个“车悬之备”做类比……具体的不多说了，同时玩“野望”和“三国志”两个系列的自然明白。

接着再吐槽一下战法的名称，大家都清楚，玩“三国志”系列的有一大票玩家是走自建君主和将领路线的。比如你建个强将，不管叫张三还是李四，发动战法时总嚷嚷着“人中吕布”，总觉得是怪怪的（当然，在游戏之初，新建将领可能会不让选“人中吕布”这样的超强战法，当然，不让选本身也是种缺憾）；“魏武之强”也是一样，“八阵之法”“神火计”这样的好些，“千里行”什么的显得有些老土，不管效果如何，至少听起来比11代的“神将”差不少……

最后说下兵科，《三国志12》的兵科减为3种——骑兵、弓兵、枪兵（相比《三国志11》去掉的是戟兵）

每个兵种都有自己的特点和特殊战法，但其实这些都不是关键的。刘备说：“南人驾船，北人乘马，信有之也。”孙权听了对此还有想法。要想行船，造船工艺材料什么的暂且不说，你至少要有可以行船的水域。骑马也是一样，至少你要有马可骑，地处南方的势力（比如说孙权），应该没有可能组织起大规模的骑兵部队，因为他没那么多马。如果游戏本身无视这种地域差异，大家都可以无差别随心所欲地征召各个兵种，这总是种缺憾。本代的战斗采取另进战争地图的模式，其实可把地域特点更充分地考虑进去，比如说南方某城，附近大多是水域，无有船只便处处受限；西南多山，则马队行动不便，步兵更能来去自由，这样既真实也增加可玩性，比之单纯在兵种上区分而只强调相生相克要好上许多。P

PC

战争游戏——欧陆争霸

■Wargame: European Escalation■策略■Eugen Systems■Focus Home Interactive■2012年2月■江苏 防弹手柄



占据优势地位的钢铁洪流势不可挡

《战争游戏——欧陆争霸》是Eugen System继《兵者诡道》（R.U.S.E.）之后推出的又一款策略游戏

虽然名称不同，但基本框架还是沿袭了后者的设计，甚至故事也一脉相承。《兵者诡道》最终章描述的是美德双方合力阻止红色帝国的疯狂扩张，而在本作的开头，历史中的冷战直接变成了热战。

《欧陆争霸》相当于前作的威力加强版，改善了前作中一些考虑不周的设计，在细节上有有所加强。比如，在画面效果方面，本作不仅会继续提供从战棋桌面到单位特写的超级缩放功能，而且单位细节将达到FPS的水准。你可以清楚地看到一辆M2A3步兵战车上配备的反坦克导弹究竟是“龙”式，还是“陶”式。所有作战单位的数据都将细致化，除了油料、弹药量等新增属性以外，还会有用于定义“主观能动性”的士气值的出现。举一个例子，当一辆坦克去攻击一群孤立无援的步兵，坦克方的士气就会不断上升；反过来，以卵击石的下场往往是以士气崩溃、全员溃散告终。

物理破坏效果是本作的另一创新。大家都还记得，《兵者诡道》中那些埋伏在树林和城镇中的“隐身”步兵们过于变态，在对方没有侦察单位的情况下往往能上演一夫当关万夫莫开的奇迹。本作中你可以利用物理效果对他们开展针对性的战术，比如对着可能设伏的建筑物发射燃烧弹，或用重型坦克从侧面将敌人布设火力点的房屋直接推平。P

PC/PSN/XBLA

城堡之夜

■Fortnite■动作■Epic Games■Epic Games■2012年■江苏 防弹手柄



清除一栋建筑，不是用鼠标点一下就能解决，因为这是动作游戏！

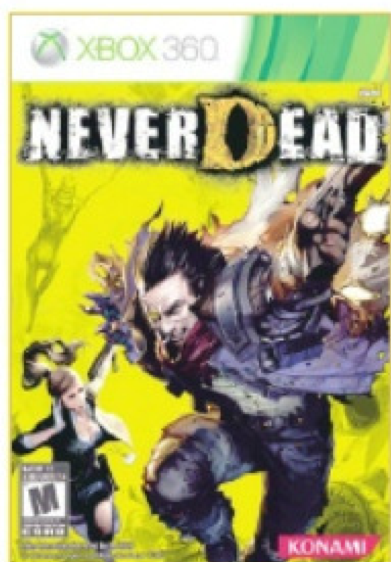
《战争机器3》发售后，制作人Cliff B表达一点求变的意愿

他说：“如果我一辈子都要只能做这个东西，那么还不如痛饮一瓶威士忌，然后将电锯枪的枪管伸进嘴巴，给自己来个痛快！”在去年年末的游戏奥斯卡——VGA盛会上，Cliff B果然带来一款风格与“铁血兄贵”完全不同的小品，它就是《城堡之夜》。从预告片展示的情况看，本作乍看与《我的世界》（Minecraft）有点相似，玩家可以在虚拟三维世界中自由建设和改造城堡，当然最终它们的用处是抵挡僵尸军团的袭击。

游戏中存在昼夜交替（游戏中的1小时相当于现实的1分钟），玩家在白天的主要任务是建设，而当夜幕降临时，主题将会从策略转入生存。作为一家主攻动作/射击游戏的公司，Epic当然不会放弃自己的强项。事实上，Cliff B对本作的定义就是动作。尽管有策略成分，但无论是白天还是黑夜，玩家对游戏世界的干预都是通过几名游戏角色进行的，而不是以“上帝”的身份。想要爆破掉一栋大楼，你需要找到雷管和引爆器，然后再“亲手”布置好之后才能实施。游戏的成功和失败，也是以角色的生存/死亡来判定的。P



游戏的画风很有点《军团要塞》的味道



不死之身

■NeverDead■动作■Rebellion■Konami■PS3/X360■2012年2月1日■美版

一个人如果获得了不死之身，那么接下来等待他的将会是如下两种生活方式：要么是在“吸血鬼惊情X百年”中演绎痛苦虐恋，要么就是没事表演自抽、自插、跳楼，反正怎么折腾也挂不掉……《不死之身》的主角Bryce Boltzmann就属于后者——一个永生不朽的猎魔人。在500年前同魔帝的大战中，他失去了自己的妻子，并且到了“永生”的诅咒。魔帝希望能够用这种方法来让Bryce永远生活在痛苦之中，却没有想到这个玩世不恭的家伙没事将自己的脑袋、胳膊、大腿拆下来玩，并且一直自娱自乐到了新世纪，还将这一绝技用在了斩妖除魔的伟大事业之中。

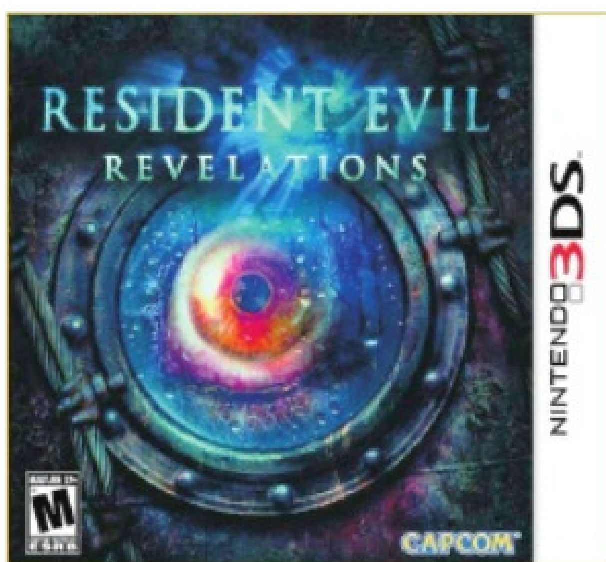
Bryce就是这样怎么搞也不可能被搞死的家伙，他可以在自我肢解或被肢解之后依然战力不减。“拆零”分为主动与被动两种情况，你可以将一条胳膊卸下来当飞行道具砸向敌人；或是让自己的躯干与大腿完全分离，上身像直升机那样在空中盘旋，与留在地面的下肢一道对敌人展开“立体打击”。最绝的是，在自己被怪物包围时将自己的身体当炸弹用……这才是货真价实的“自杀性爆炸袭击”啊！



就算是这样还是死不掉，照样可以用脑袋砸人！



队友是很萌的妹子哟



生化危机 启示录

■Resident Evil: Revelations■动作■Capcom■Capcom■3DS■2012年2月7日■美版

3DS平台上的《生化危机——启示录》推迟到2月份发售，在故事上将会补完“生化危机”系列正作4代和5代之间的空缺部分。作为一款掌机作品，《启示录》依然体现出了Capcom将“生化”品牌动作/射击化的倾向（虽然有消息说正作并不是如此走向）。射杀敌人不但一定会掉落道具（补给、弹药、改枪零件），还会获得经验值，用于支付每关结束之后枪械升级的费用。

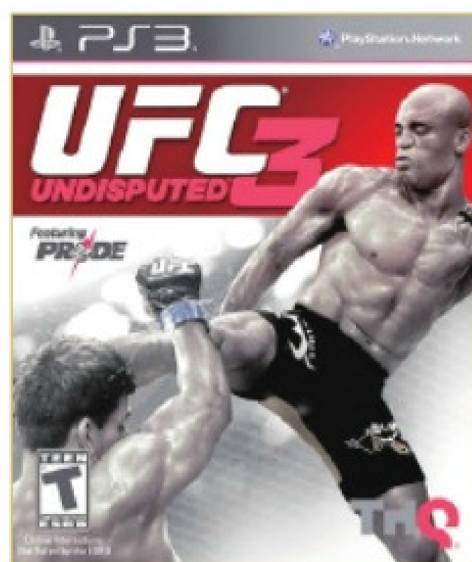
在“射击”彻底压倒“冒险”的《生化危机5》中，我们就感受到了传统的“站桩/坦克”式操作已经严重影响到了动作性的发挥。在同样含有大量射击元素的《启示录》中，Capcom将会改进操作的流畅度。就以不同速度的移动来说，现在只需要通过玩家拨动滑杆的力度和幅度，系统就能识别玩家究竟要人物是缓步移动、正常行走还是极速奔跑。另外作为一款3DS平台的作品，自然要考虑到平台特点，在安装3DS外置的第二控制杆之后，你可以实现移动中的精确射击，让你的战斗效率变得更高。



敌人的设计越来越像“寂静岭”了



越肩视角已经成了“生化”系列的标准设计



终极斗士3

■UFC Undisputed 3■动作■Yukie's Osaka■THQ■PS3/X360■2012年2月14日■美版

在《终极斗士3》中，将会出现超过150位实名UFC（终极格斗冠军赛）职业选手，其中包括在UFC2010中没有收录的轻量级和次轻量级斗士。像Pat Barry、Travis Browne这样的人气王，游戏还首次使用真人动作捕捉数据。在格斗模拟系统方面，本作将会对前作中饱受诟病的耐力系统进行修改。选手的体能不会在下一回合开始之后自动复原，而是根据上一局的体力消耗、HP损耗以及个人的身体素质来判定恢复量。在体能不足的情况下，选手出招过程中的破绽会更大，更容易被对方格挡和防反。本作的制服技将增加“悬空扣脖”（从后方分别用胳膊和大腿锁死对手的脖子与躯干）、“前方裸绞”（以站立姿势，用手臂将对方颈部完全锁死）以及传说中的“夺命剪刀脚”。

UFC是职业格斗运动领域中规则最为宽松，限制最少的一个项目，本作也将体现这一“特色”。在将对方完全压制之后，你依然可以拼命攻击失去反抗条件的对手，虽然裁判最后会干涉，但在他们叫停之前，无论你耍赖到了什么程度，都不会受到任何的惩罚。

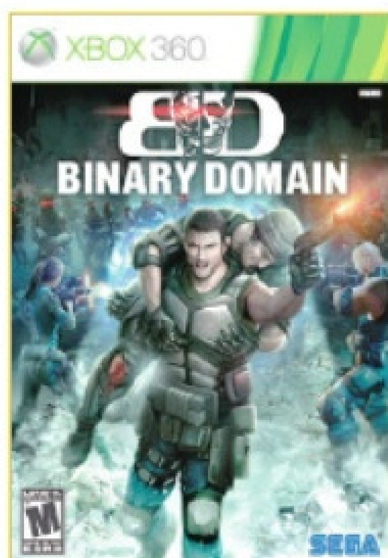


本作增加了伴攻，非常适合偏爱腹黑打法的玩家



趁裁判喊停之前再多砸几拳

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪



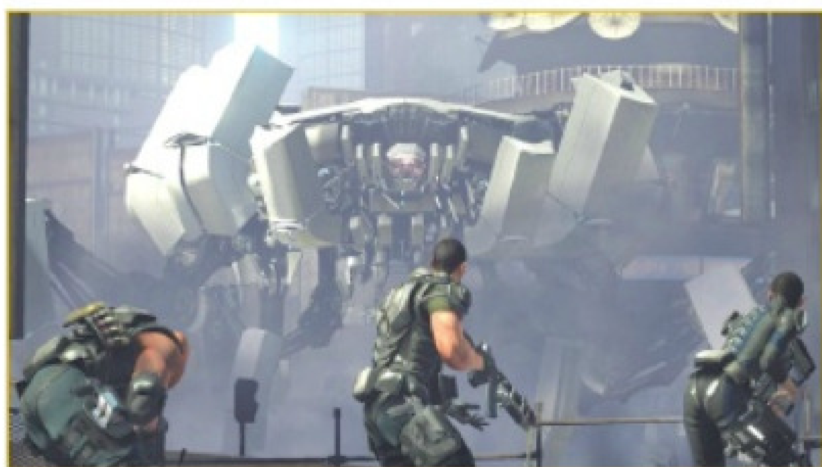
二元领域

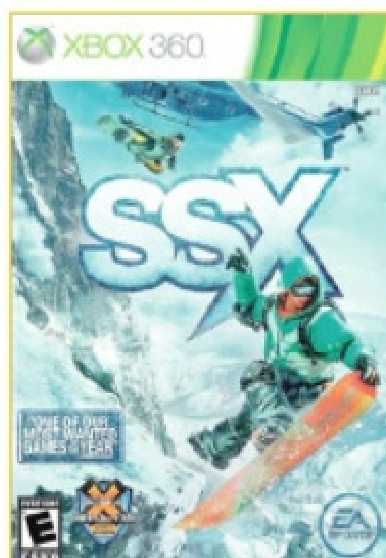
■Binary Domain■射击■SEGA■SEGA■PS3/X360■2012年2月28日■美版

《二元领域》是一款“日产”的小队战术射击游戏，其战场设定在爆发机器人暴乱的日本，无论怎么看，都像是一款“战争机器”的克隆游戏。其实，本作也有着不少新颖的设定，首先是小队信任系统。与传统TPS类似的是，你手下的4名队友担负着吸引火力、侧翼包抄的重任，但他们并不是只会机械执行命令的行尸走肉，而是有着自己的情绪——一个让他们百分之百信任的小队指挥官，是无条件执行各种战术指令的前提。而当你命令他们进入火网之中送死、拒绝手下提出的援护请求、主角的战斗效率低下的时候，都会导致队友们对你丧失信心。从举足不前，到临阵抗命，甚至是拔枪相向……总之身为领队的你一旦让马仔们鄙视，那么接下来他们要比敌人更具杀伤力。

而你的敌人都是机器怪物，它们并不是那种被喂够子弹就会自动爆炸的杂鱼。对于一个蜘蛛形态的敌人来说，如果你射击了安装在它们头部的机关炮，仅仅只是摧毁了其武器系统，它们依然会以冲锋踩踏的方式来继续战斗。只有找到了对手的致命弱点，才能对敌一击毙命。


队友会提出支援邀请，频繁拒绝，他们会恨你哟


找到敌人的命门也是挑战之一

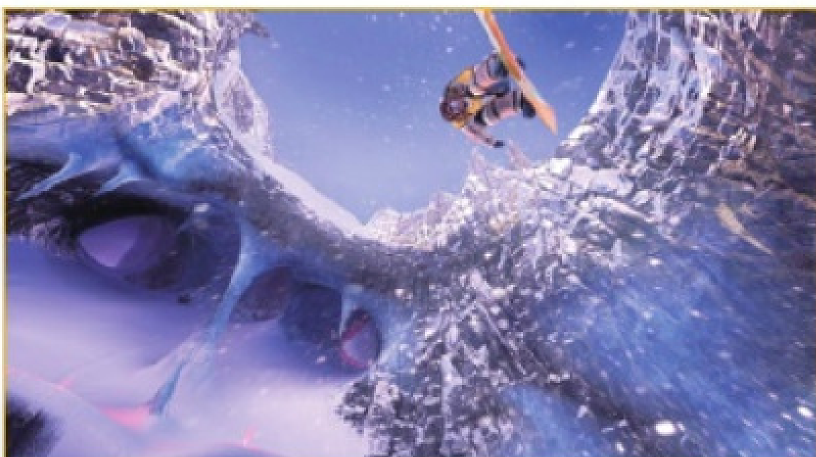


极限滑雪

■SSX■体育■EA Canada■EA Sports■PS3/X360■2012年2月28日■美版

现如今，与“竞速”沾点边儿的游戏纷纷让自己的竞技场变得如同火爆的战场，金牌滑雪游戏SSX自然也免不了这个俗套。这款最新的SSX游戏吸收了EA旗下竞速游戏的最新成果，不仅加强了网络功能，还能实现超大的多人竞技场。在本作的生存模式下，你所面对的不再是那种“一条阳关大道外加几个分支路线”的传统赛道。各种滑雪运动员从未涉足过的，甚至是让职业登山运动员都望而却步的险境，就是你挑战自我的舞台。除了地心引力以外，还有落石、雪崩以及突如其来的暴风雪，将会让玩家体验到极限运动那种命悬一线的刺激感。

多人模式是此次SSX强化的另一个重点，在探索模式中，你可以像诸多赛车游戏一样，将最佳成绩和录像数据传送到网络上，然后以“幽灵人”的方式出现在朋友的游戏中，供他们挑战你的化身。而在全球事件模式中，据说将会有最多可以同时容纳10万名玩家的虚拟滑雪场，供全球各地的玩家在一起切磋技艺……趁这个冬天还没有完全过去，去欢乐冰雪季里撒点野吧！


本作的主题就两个字——玩命


RS摇杆控制模式下能玩出的花活要更多



黑骑士之剑

■Black Knight Sword■动作■Grasshopper Manufacturer■Digital Reality■PS3/X360■2012年2月■美版

《黑骑士之剑》是一款纯2D方式的横版动作游戏，充满艺术感的画面，让人想到了那部不到50MB容量的神作《边狱》（Limbo）。制作组在本作中借鉴了纸芝居（KAMISHIBAI，一种配有讲解员的日式连环漫画）的表现方式，试图通过夸张而形象的线条，极富感染力的画外音来增加作品的艺术感染力。游戏的主角与《边狱》的小男孩一样，都是带着谜团出场——他从一具尸体上拔出了一支长剑，结果被依附在剑刃之上的主人灵魂所感染，变成了黑骑士。

如果你玩过Grasshopper Manufacturer工作室的作品，譬如《咀咒之影》（Shadow of the Damned）和《英雄不再》（No More Heros），那么对《黑骑士之剑》的游戏风格应该不会陌生：无尽的黑暗、挑战人类感官承受力极限的血腥场面等等，这次照样可以体会到。比如，游戏中补充HP的方式就是在将敌人斩首之后，把他们的脑袋剥得就剩下头骨；而购买道具的硬通货，其实是搜集得来的敌人的心脏……


除了血腥的杀戮以外，也会有一些谜题等待着你


在一个“剧场”中杀光所有敌人才转入下一场景

本月头条

死亡之翼倒下，韩国公会完胜

关心《魔兽世界》PvE竞赛的玩家们都在关注着欧服、美服和台服众多知名公会的动向。谁能最先突破巨龙之魂中最坚实的一道关卡——“死亡之翼的脊柱”这场对团队的装备和实力有着极为苛刻要求的首领战？结果颇为意外，韩服公会KIN Raiders像一匹闪亮的黑马脱颖而出，率先啃下了这根硬骨头，两天后又轻松拿下了“死亡之翼的狂乱”，结束了巨龙之魂的竞赛，而这时候很多对手还只有6/8H的成绩。



韩服公会的首杀截图

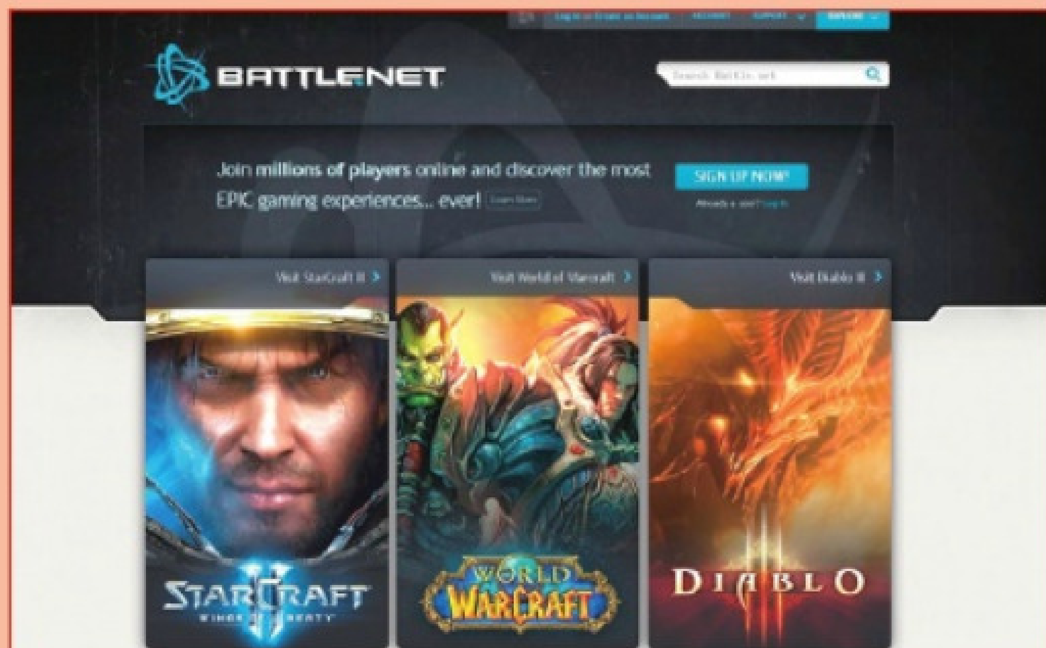
头条看点：这让很多欧美玩家惊呼，在《星际争霸》《魔兽争霸》等游戏之后，韩国人是不是又将统治一个暴雪的游戏呢？

■ 星辰公会取得“死亡之翼的狂乱”台服首杀


星辰击杀死亡之翼的截图

星辰公会在2011年圣诞节期间取得了《大地的裂变》的最后首领——“死亡之翼的狂乱”战斗英雄模式的首杀，这是台服第一、世界第二的成绩，给了自己和支持他们的玩家们一个最好的圣诞礼物。世界第二的成绩也是该公会自《巫妖王之怒》取得奥杜尔的尤格萨隆0灯世界首杀后取得的最好成绩。

■《魔兽世界》战网货币即将启用



不过，虚拟账户中的战网货币一旦充值成功就无法变现了

暴雪娱乐宣布，将在不久的将来启用战网货币，玩家可以通过信用卡、借记卡等多种途径给战网账号充值，然后用战网货币购买网上商店的物品和角色转服等各种服务（其实国服和台服已经实行一段时间了）。战网货币还会跟未来的《暗黑破坏神Ⅲ》现金拍卖行挂钩，玩家可以选择将现金拍卖行的拍卖所得转为战网货币，也可以用战网货币购买现金拍卖行的拍卖物品。

暴雪月评

机会留给有准备的人

7年的PvE竞赛看下来，真要感叹江山代有才人出，各领风骚一两年。60年代前期风光无限的美服公会D&T、安其拉的决战中崛起的Nihilum（还没有得到赞助改名Ensidia），到冰冠堡垒中称王的Paragon（前面还没有挂上“梦想”两字），到这次的KIN Raiders。有人认为，前3名被亚洲公会包揽是由于韩服、台服4.2副本一周双CD的优势；也有人觉得如果欧洲顶尖公会没因LFR作弊事件被封影响了装备积累，鹿死谁手还很难说。确实，Dream Paragon在第二周就迅速追赶上来，在圣诞放假过后迅速打过了死亡之翼的狂乱。

但是让我们来看一下吧，随着《魔兽世界》的发展，竞赛也越来越激烈，每一代的王者为了世界首杀的努力都做到了更加极端的地步。曾经传说的25术士绑灵魂石什么的已经不给力了，Dream Paragon就以账号角色储备丰富著称，击杀奈法时11个小德虽然争议很大，但就算暴雪没有迅速进行修改，又有几个对手拿得出这样的阵容执行同样的战术。而这次KIN Raiders过脊柱的阵容是7个橙杖法师和5个潜行者。对比一下，美服的Blood Legion到同服其它公会借调了两个橙杖法师才打过了脊柱。而这其实跟双CD没有太大关系，如果其它公会准备工作也像韩国人那样充分，也会有足够的橙杖。

欧服公会这次输在起跑线上，最后成绩是安其拉以来的最差纪录，一个首杀都没有拿到，主要原因是玩火自焚。可韩国人呢？压根儿就没这么做。过脊柱后在接受采访时他们提到，他们是以3个套装部件不冲突的大号加上22个小号的配置来打LFR，确保大号拿到4T13，而第一周的普通巨龙之魂他们以八九个大号+小号的方式组了6个25人团，再加上1个10人团。第二周英雄模式开启后，他们用大号小号混合组成3个团伐木前面的首领。这样漫长而艰巨的准备工作才换来了后来的胜利果实。充足积累之下，每个成员都有多个装备优良的角色可以满足各种组合的需要，使他们能组成一个极端配置迅速拿下脊柱，成就了世界首杀。

想起以前世界杯上以跑不死著称的韩国队，拼到他们所效仿的德国队都脱力的情景，就算大家对“泡菜”有各种非议，但也不能不佩服他们的这种毅力啊。

栏目编辑/梅林粉杖/merlinpinkstaff@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

大地的裂变 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

巨龙之魂随机团队本低端攻略

■福建 Coldwind

这个简要攻略的目的只是给像我一样有小号坦克、治疗的玩家一些简单的指南。毕竟，毫无准备贸然进随机团队是害人的，DPS可以划水，而坦克和治疗，特别是前者，出错了通常会导致灭团，不是被喷就是被踢啊。

一号

坦克：1.当另一个坦克身上有3层破甲的时候嘲讽。**2.**注意躲黑水。

二号

坦克：1.这一战只需要一个坦克，注意让Boss背对人群。**2.**如果你是OT，有DPS装可以DPS，没有的话就跟着球跑。 **治疗：1.**天黑的时候就用力地奶，各种AoE治疗，掉血比较快时就开各种大招；天亮了就回蓝。

三号

坦克：1.另一个坦身上有3层DoT的时候就嘲讽。**2.**召软泥的时候可以跑去帮忙打，但如果身上还有DoT就要注意——治疗可能加不到你。**DPS：1.**关键是Boss召3个软泥怪的时候杀哪一个。不要想当然觉得大家都会清楚，事先大家需要对击杀优先级达成共识，一般是紫一黄一蓝或红。绿软在随机团队难度下无害所以不用管。然后约定队长或一个有经验的人，在每次Boss召软泥时打/rw来指挥大家杀哪一个。最关键的是统一步调，如果DPS分散，最后一个都没杀掉就会灭团。**2.**杀了软泥后就集中在Boss身后，有小怪就AoE，有法力球吸法力的话要优先打掉，法系和治疗注意不能离球太远，否则分不到法力。**3.**Boss血很少时召软泥，这时也要听队长的，全力把Boss干掉，或保险点去把软泥打掉。

四号

坦克：1.这一战只需要一个坦克，但没经验的坦克经常死，所以如果你是OT，还是要做好随时接手的准备。**2.**把Boss拉到靠边上的地方，Boss用集中攻击的时候就后退。**3.**电的阶段的一个小怪，注意拉到柱子旁。**DPS：1.**冰的阶段是这样的：看这个“米”字，四根冰柱是“十”字，而冰墙产生的位置是“X”，然后开始顺时针移动。一般开始，大家打掉一根冰柱就开始往下一根跑，跑得慢一点的到中间正好被冰墙刺到（可以想象到这场战斗的设计师一脸的坏笑……），所以最保险的就是打掉柱子后留在那里，等冰墙出现再开始跑。**2.**转阶段过后，注意Boss在短时间内受到的伤害会提高100%。

五号

坦克：1.都是一个坦克中Fading Light，自己中了等剩两三秒时点按钮，另一个坦克中了就嘲讽。**2.**如果自己在抗Boss，Boss放大招时就开保命技能，不能躲出去。没技能就提前通知另一个坦嘲讽。

治疗：1.注意，越到后面治疗压力越大。**DPS：1.**这一战唯一不能划水，不想被踢稍微努力点，至少比坦克高吧。

六号

坦克：1.两种近战小怪需要两个坦克各自拉一个，下一次交换。**DPS：1.**不要站在除了大紫圈之外的任何东西里面。**2.**站在大紫圈里面。

七号

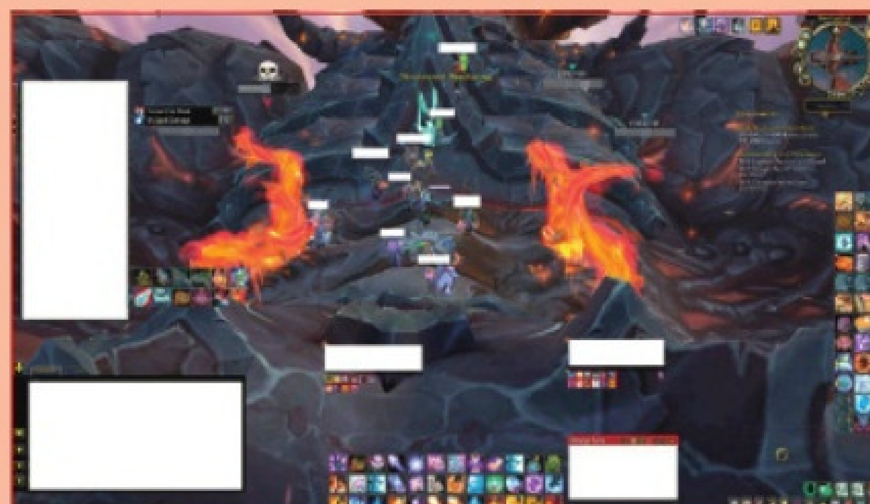
坦克：1.给一个触手标记骷髅，打掉后标记小怪，打到40%标记小血，9层后标记小怪。不标记DPS就会不知所措，到处乱射。**2.**小怪爆炸的时候开个减伤技能。**DPS：1.**只打骷髅和小血。

八号

坦克：1.拉触手；另一个坦克中了穿刺的时候立刻嘲讽。**2.**最后阶段出大只小怪时需要两个坦克各拉一个。**DPS：1.**P1打爪子，打触手，A小怪，打爪子，第四个台子最后要逐个点杀触须。P2点杀小怪，死亡之翼血很少的那轮，就不管小怪使劲抽。P



包括坦克也要躲黑水，这么明显的警告如果还固执地站在那里戳Boss就不是一般的呆了



如果你不标记一个触手，DPS就敢把所有的都打掉



之翼的P2一定要提醒大家先杀小怪，除非Boss的血已经很少了。如果你不得不抗两个小怪，记得用那个梦的按钮



LFR的装备都是浮云，套装更是飘渺



之翼的战斗，第四个台子时要反复提醒大家单杀触须

本月头条

DLC泄露《启示录》天机?


在Animus之岛毁灭时，16号彻底牺牲了自己

近日，有海外玩家从《刺客信条——启示录》游戏光盘中找到了可能属于《启示录》未公布的DLC的数据文件，这些文件显示，《启示录》未来的DLC中可能包括一个新的Desmond的旅程系列任务、并将最终揭示Lucy的身份。游戏开发商将尚未公布的DLC早早刻进游戏光盘已经不是什么新鲜事了，好奇的探索者这次RIP出了一段配音的游戏音轨，当中揭示了Lucy已经叛变刺客，投向Warren Vidic博士的细节，这也是Minerva在《兄弟会》结尾处操纵Desmond刺死她的真正原因。此外，音轨中还有一些和16号试验体、亚当和夏娃有关的内容。

头条看点：到本期截稿时《启示录》尚未公布新DLC，不排除以上音轨的性质属于未采用的“第二结局”。

■《迈克尔·杰克逊——体验HD》正式登陆iPad



iTunes上的介绍页面

由育碧软件上海工作室开发的《迈克尔·杰克逊——体验HD》日前正式登陆iPad平台。在这款为iPad优化设计的高清音乐游戏中，玩家可在游戏中根据MJ的动作，用手指重现他的舞步，体验MJ标志性的音乐魅力。iPad版包括4首初始曲目，都是MJ的传奇之作：《Beat It》《Smooth Criminal》《Speed Demon》以及《Blood on the Dance Floor》。游戏有3个难度等级，适合休闲玩家到骨灰级游戏迷的所有人群，游戏内置的苹果店中还储备着更多音乐、配置选项、特殊效果等可供玩家选择。《体验HD》售价30元人民币。

■《幽灵小队——未来战士》PC版取消后宣布回归

育碧软件近日曾确认，团队合作FPS《汤姆·克兰西的幽灵小队——未来战士》将不会发行PC版，官方的解释是电脑游戏的盗版率太高，在PC市场，育碧决定用网络游戏填补这个品牌的真空，这就是早前已经宣布的《幽灵小队在线》。育碧表示，《未来战士》将是电影风格的AAA级作品，《幽灵小队在线》会带有部分主机版游戏的特征，但它们除了打枪和合作之外基本上是两个游戏。然后时隔不到一个月，在1月10日，育碧宣布《未来战士》的PC版还存在，只是无法确定发售日期，而主机版将在5月22日按期发行。

育碧月评

包容“雷作”

上个月最令人大跌眼镜的新闻就是《幽灵小队——未来战士》取消后又宣布回归。确定的消息是育碧软件在公布主机版发售日时顺带带来的，他们说暂时无法确定PC版何时发售，但请各位玩家放心，PC版肯定是有的。此前育碧的多个品牌游戏都取消过PC版，特别是目前确定为PSN和XBLA下载的游戏《绝处逢生》（I Am Alive）纠结了玩家很久；还有一些游戏的PC版大幅度推迟发售日，如“刺客信条”系列。《刺客信条Ⅱ》和《刺客信条——兄弟会》都因为官方的防盗版措施推迟了一个季度才发行，最厚道的《刺客信条——启示录》也推迟了半个月，到去年12月2日才出来见人。

那么《未来战士》属于以上哪一种呢？joystiq.com透露，《未来战士》本来的上市日期定在2012年3月，按照这个发售日，1月份就应该展开本作多人游戏的Beta测试；但现在游戏推迟了到5月发售，多人模式的测试也改到4月份去了。恰恰随着这次跳票，PC版死而复生，似乎可以猜测，这款游戏是因为开发周期的问题一度要舍弃PC版，但因为主机版也没法在3月份就完工，于是育碧顺水推舟，又宣布会继续PC版的开发，而且依现在的情形来看，很可能要等主机版结束以后再回头理会这摊子工作……开发工作随意成这样，真是让我等PC玩家汗颜啊。

可是怎么说呢，既然死而复生了，就应该高兴才对，而且还是如假包换的、完整的PC版呢，不是《绝处逢生》那样的……让人十分无语的回归。看看最新的截图吧，这还是那个曾经在E3上十分亮眼的《绝处逢生》吗？为什么画面这么烂？为什么男主角从花样美男变成鬼模鬼样？一定是我打开方式不对……


《绝处逢生》：这……这便是曾经的高富帅吗？

PC/Wii U

汤姆·克兰西的幽灵小队在线

■Tom Clancy's Ghost Recon Online■射击■Ubisoft Singapore■Ubisoft■2012年■江苏 防弹手柄



熟悉的"占点"玩法，由于掩体的存在，守方蹲起来打胜算会很大

2010年末，Ubisoft突然宣布《幽灵小队——未来战士》将不再推出PC版

甚至像前作《尖峰战士》那样，以外包方式为PC单独制作一个FPS版的计划都没有。将与主机版同期发售是一款网游《幽灵小队在线》。虽然后来育碧改口，但大家对此作的关注更多了。从外观上看，它与《未来战士》很相似——士兵依靠传统的掩体和充满科技感的次世代装备激烈对抗，在各种"反人类"科技的打造上更要过火。《未来战士》在两年前的概念生成阶段为我们展示的外动力骨骼、肩扛式反坦克导弹、力场发生器等等"火星技术"，由于不符合军事题材的严谨性而被取消了。现在，这些稀奇古怪的外星装备全部被一股脑塞进了网游中。

是的，这是一款免费网游，而玩家一看到"Free"这个单词，首先想到的一定就是想玩好这款游戏，不付钱肯定是不行。不过游戏的创意总监Theo Sanders认为，本作有一套既让玩家乖乖掏钱，同时又能有效制约RMB玩家（哦不对，应该叫做USD玩家）的机制。"交易体系将参考《英雄联盟》，而不是成天寻思如何才能讹到玩家的钱。付费购买不能解决所有问题，无论你花多少钱只能买到当前等级下开放的道具，想要扩大购买权限，必须以一定的游戏时间作前提，免费玩家一样可以通过技术来有效克制付费玩家。不过游戏视频中的一些交战画面，似乎不能完全令人放心。比如演示中出现的一种定向微波武器，只要距离够近，持有者就能隔着掩体（需要热能探测器的支持），将水泥墙那一头的敌人瞬间烤熟——您相信这种情况下的免费玩家会有翻身的机会吗？

游戏的技能系统和队友的编组机制，与《未来战士》刚公布时介绍的多人系统非常类似：每种战场职业都有主动和被动技能，可为周围一定范围内队友的战斗力带来加成。技术兵（Specialist）的主动技能是启动"羊皮盾"（Aegis）系统，其正面会产生一面红色的防御力场，在侧翼被突破时能有效保护自己与队友们的安全。当技术兵与突击兵编组时，前者的被动技能能增加后者的弹药量，而后者的被动技能则能提高前者的护盾等级。

本作的测试正在进行中，去官网点击"Free to Play"就可以立刻穿越了！



高级科士兵要背着一面防爆盾冲锋陷阵


热能感应能穿墙透视解决那些蹲坑党


防御力场这玩意儿实在过于神棍，一群人围着打都打不透

本月头条
《星球大战——旧共和国》人气高涨

EA日前宣布，于2011年12月20日正式运营的网络游戏《星球大战——旧共和国》（Star Wars: The Old Republic）在上市的第一周内赢得了超过100万注册用户，创建角色数达到380万个，玩家累计游戏时间超过2800万小时。有趣的是，在已创建的角色中，绝地和西斯阵营的比例各占一半，EA暂时不必担心玩家们缺乏对抗了。市场分析师预测，《星球大战——旧共和国》至少会获得150万个稳定的付费用户，每年将给EA带来2.7亿美元的利润。EA自己的期望值更高，EA的财务总监Eric Brown表示，这款游戏可以连续运营10年以上；BioWare高级创意总监James Ohlen更认为，这个年限将是15年。目前在欧美网游市场，游戏的绝对数量本身很少，长寿网游也屈指可数，目前运营时间超过5年仍保有较高人气的网游只有《魔兽世界》，接下来就是《无尽的任务Ⅱ》等级别的作品。EA表示，已为游戏的长久运营做好准备，1月份刚刚更新了新的副本，现在已经着手开发更多的内容。James Ohlen说，在本作发售时只开放了17个可探索的世界，但到2025年会开放超过500个。

涌动的原力，不朽的传奇？

头条看点：《旧共和国》的人气高涨也带动了灰色产业的繁荣，目前已经有众多打金组织盯上了《旧共和国》，准备通过第三方途径出售游戏货币。对EA来说这肯定不算坏事。

■《暴力辛迪加》将不在澳大利亚发行



吸人脑髓？《暴力辛迪加》中不乏重口味镜头

由于澳大利亚的评级机构拒绝给EA的最新射击游戏《暴力辛迪加》评级，EA也无意修改内容以适应澳大利亚的评级标准，这款FPS作品已经确定不会在澳大利亚发行。EA将这个结果归咎于〝不可思议的审查标准〞，原因在于澳大利亚为审查制订的标准中，最高只有MA15+这个等级，即游戏即使含有血腥、暴力等元素，也必须达到让15岁的青少年能够接受的标准，如果游戏内容超出了15岁标准规定应含有的血腥、暴力程度，则不予评级，也就意味着拿不到在澳大利亚上市的通行证。该国评级机构已经筹划推出新的游戏评级R18+，但目前还未正式施行。澳大利亚是游戏审查最严厉的西方国家之一，此前《猎魔人2》等含有成人内容的游戏在作出一定的修改后才在当地上市，而以将人物大卸八块著称的格斗游戏《真人快打》无论如何修改也不达不到MA15+标准，只能放弃澳大利亚市场。

艺电月评
橙色风暴

EA的Origin平台的Logo是橙色的，这和EA传统的色调——无论是万年不变的红蓝色的EA Sports，还是黑白风格的EA官网——都完全不同，Origin自从诞生就特立独行，这是EA的野心。

EA近日和在Steam平台的关系就像是分手的恋人，虽然两方都低调行事，不想把话说破，但显然EA主推Origin的意思已经很明显了。我们还记得当年EA的游戏在Steam上发行的盛况，我们还记得EA发行过实体版的阀门厂的游戏，这些都是昨天的事儿了，现在EA有了Origin，而且在不断的壮大之中。

Origin的推出也伴随着烦恼。比如有用户从Origin平台的最终用户协议中发现了有趣的信息。协议中表示，一旦你在PC上下载Origin，程序就有权监控你的电脑，建立文档罗列你所安装的软件、访问过的所到网站等内容，这些和任何一款间谍软件的作为没有什么不同。还有玩家抱怨，Origin技术简陋，连选择联机服务器的功能都被剥离到了游戏之外，而不是通过内置的窗口程序和浏览器功能来实现。相反，微软的Games for Windows，甚至育碧的Uplay都可以轻松实现这些功能。

用户忠诚度和应用的便捷性都是要建立在易用性和功能全面的基础上的，EA这是打算靠什么和Steam对抗呢？不过好歹Steam也不是省油的灯，一次更新就要下载几个GB数据的情况不胜枚举，也许EA的加入能让数字发行平台的服务更上一个台阶。P



EA近日宣布，不会在Steam平台发售《质量效应3》，因为EA已经表示，无论是数字版还是实体版，玩《质量效应3》PC版必须安装Origin平台。EA的《战地3》也在传闻许久之后确认不在Steam上发售。EA的解释是，Steam平台有诸多限制性功能，阻碍了开发商与消费者之间的沟通，而EA通过Origin平台希望给玩家最好的游戏体验和售后服务

PC/PS3/X360

暴力辛迪加

■Syndicate■射击■Starbreeze Studios■Electronic Arts■2012年2月21日■北京 红黑军团



对这个射击游戏来说，4人小队的合作模式能赢回老玩家的心吗？

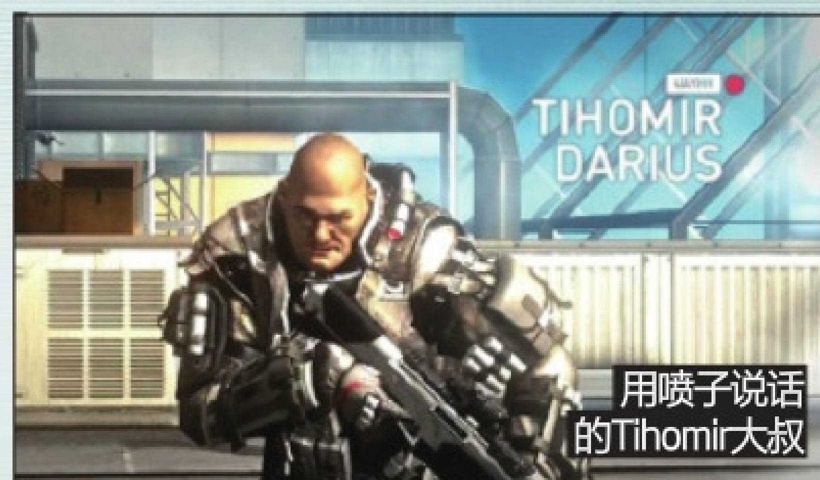
《暴力辛迪加》近期公布了一系列的全新预告动画，4人合作模式有了更详尽的细节

4名特工分别是铁血硬汉Tihomir Darius，擅长所有的大口径武器，从双筒霰弹枪到12管火神炮都是他的最爱；灵巧的女刺客Emma Thalos，可以依附在墙壁、天花板，以“不走寻常路”的方式接近敌人，并且实施近身体术攻击；女黑客Akuma，擅长SMG类近战速射武器，破解技术优势能让小队如虎添翼；爆炸专家Aidan Fall，能玩转所有制导和毫无科技感可言的火箭弹类武器。这个精英团队将要在世界各地的巨型企业中抢夺机密设计蓝图、最新科技和试验性装备，然后将它们安全带回本部。合作模式总共有9个任务，它们全部来自于游戏的单人战役。

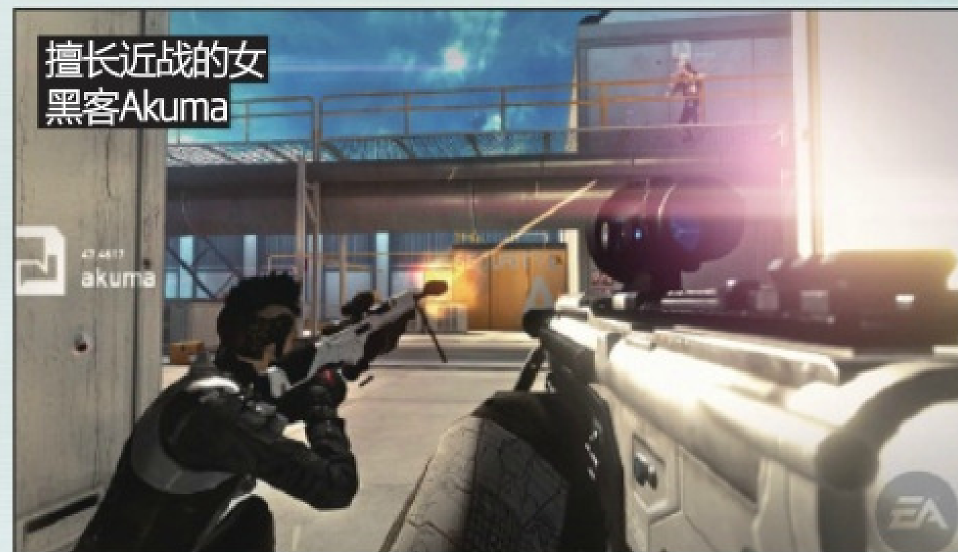
制作组宣称《暴力辛迪加》将会是一个难度超高且超级硬派的射击游戏，你所面对的敌人——来自竞争对手公司的保安部队、雇佣兵和特工拥有超一流的AI，单纯靠“枪枪枪”是很难生存下去的。单机流程的“主演”Miles Kilo靠的是脑部植入的那块Dart-6级生物芯片，由此他可以通过黑客（Breach）技能来对敌人实施各种影响，让他们犯傻、拔枪相向，甚至在玩家面前表演各种丰富多彩的自杀活动……不过制作人表示，“劝说自杀”这种技能并不能随心所欲施展，必须待主角的肾上腺槽全满后才能使用，并且还要等待很长一段的冷却时间后才能再度启动。

与脑子里面安着“高级货”的Miles Kilo相比，合作模式中的4位角色要简单粗暴许多。制作组用“《孤岛危机》式的超能力和《质量效应》的团队战术机制”来定义合作模式的风格。4名角色在单打独斗时一无是处，唯有团结才有生存之道。

快节奏、疯狂火爆、极度血腥，这就是《暴力辛迪加》将要呈现给玩家的印象。也正是因为最后一个“卖点”，游戏近期被澳大利亚分级组织ACB（Australian Classification Board）拒绝评定，原因正是因为Starbreeze工作室玩得太过火了：肢解、碎尸、飙血也许不算什么，但游戏中获取情报的方法，居然是在尸块中提取DNA数据，或者将钢针从受害人耳部插入颅腔吸取大脑……都2069年了，难道还没有发明意念读取仪一类的外星科技吗？



用喷子说话的Tihomir大叔



擅长近战的女黑客Akuma


先用冰冻枪将强力敌人打至冰雕，再一击碎块化

本月头条

Take Two在移动平台推出GTA纪念版

Take Two日前在移动平台推出了《横行霸道Ⅲ》10周年纪念版，分为iOS和Android两个版本。iOS设备支持iPhone 4、iPhone 4S、第四代iPod Touch和iPad，售价为4.99美元；Android版本也不适用于所有的移动设备，支持列表中包括DROID X2、宏达电Evo2、LG Optimus2X、摩托罗拉Atrix、三星Galaxy S2、宏碁Iconia，华硕Eee Pad，摩托罗拉XOOM和三星Galaxy Tab 10.1等较高端机型。配置稍低的手机也有可能运行，但画面素质略差。《横行霸道Ⅲ》于2001年10月22日率先在PS2平台发行，是GTA系列引擎从2D到3D、玩法进一步丰富和定型的关键性作品。



HTC G10的实测画面，贴图稍差但运行流畅

头条看点： 智能手机的崛起进一步挖掘了掌机游戏市场的巨大潜力，也让炒冷饭成了很有面子的业界标准。

■《马克斯·佩恩3》公布多人对战细节

《马克斯·佩恩3》日前首次公布了多人对战模式的首批细节。多人模式名为帮派大战（Gang Wars），简单来说是一个以TPS方式演绎的黑吃黑或警匪大战，还会把系列对剧情和氛围的重视融入多人游戏方式。制作组介绍说，游戏的地图、玩法不再是固化好的，而是根据双方玩家上一局的对战结果进行动态变更，而不仅仅是带有子弹时间效果的混战（而且子弹时间只对一定范围内的对战方有效）。多人模式中自然少不了经验值、人物升级和技能解锁等传统升级元素；在人物方面，可以扮演多个前两作中的经典形象。

■ Remedy仍为《马克斯·佩恩3》提供开发建议


不知Remedy的老爷们对此感觉如何……

近日，《心灵杀手》的制作主管Matthias Myllyrinne在接受采访时表示，Remedy Entertainment已经试玩了《马克斯·佩恩3》，并且向制作组提出了他们的开发建议。Matthias曾参与过“马克斯·佩恩”系列的开发，而Remedy在2002年将系列版权卖给Rockstar之后，仍旧和后者保留了较好的合作关系。Remedy只给Rockstar Studios提供回馈和开发的思路，但并不参与具体制作。那么，《马克斯·佩恩3》的故事和设定是否能合Remedy的心意？Matthias没有表达看法。

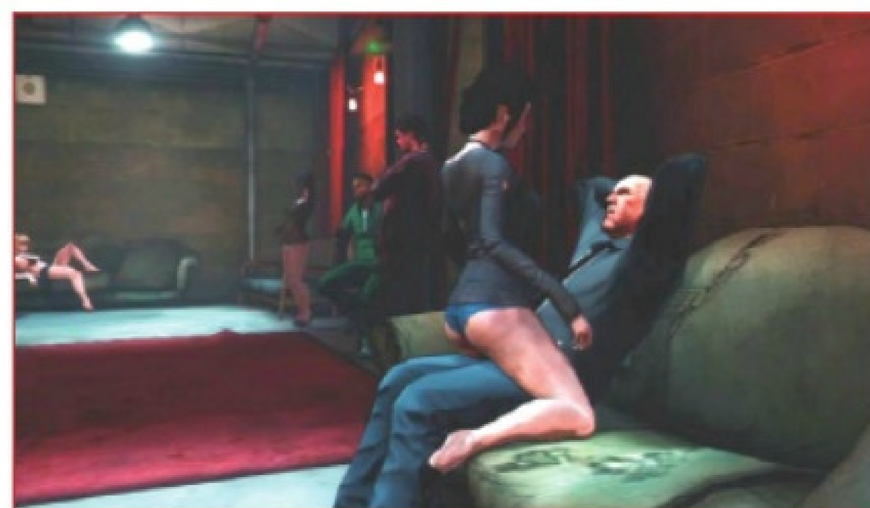
仟游月评

暴力的标准

如果说澳大利亚评级机构拒绝《暴力辛迪加》的理由是“很黄很暴力”，那么《黑暗领域Ⅱ》怎么算呢？充斥着屏幕的血浆、尸体残块，突发的死亡事件、安排在妓院里的关卡，一切都很有话题性，但似乎评级机构认为一切都好，并不是很残忍嘛。为什么？也许是因为卡通渲染的风格？也许是因为它缺乏吸人脑髓的细节（记住，以后可以戳眼睛也不要吸脑髓）？我们并不知晓。但聪明的游戏也许真的会用优雅的格调和精致的细节设计去掩饰赤裸裸的暴力表现。

我们还记得上世纪90年代的那些所谓的“暴力游戏”，它们既没有好的剧本，也没有好的美工，一群游戏制作者精力过剩，手里掌握着大量血浆拼命到处泼洒，似乎只有这样才过瘾。但十多年过去了，现在的AAA级作品不仅讲究美术风格，也追求电影般的镜头感，在细节处理上也不再像早期那么粗糙。举个例子，《黑暗领域Ⅱ》的合作模式不仅可以从游戏主菜单进入。在单人剧情中，Jackie家有个房间，里面的赌桌上坐了4个人，他们就是合作模式的主角，你可以从这里无缝进入多人模式。同时这种处理也表明多人模式并不是独立于游戏的单机情节存在的，多人模式本身和Jackie的故事就有联系，虽然可能是一些支线情节。玩家在进行单人剧情时，在适当时机可以切换进多人模式，就可以对故事的来龙去脉有更多了解。

类似的细节可能都是灵光一现的点子，但无数细节会决定游戏给人的总体印象。因此，如果说格调和细节处理真的可以改变评级者的看法，也许是有一定道理的。尽管这款游戏的确暴力，但它同时又无声地告诉评级机构：毕竟我们不是像《真人快打》那样直接把人扯成两半，不是吗？P


在这个关卡里，作为妓女的线人表面上是带领他进房间里享受，事实上是给了他很多情报，还有一把枪。整个情节用主视角表现，代入感强烈。接着Jackie就在妓院里大开杀戒……

PC/PS3/X360

幽浮

■XCOM■射击■2K Martin■2K Games■2012年3月6日■江苏 防弹手柄



面对未知的恐惧，唯有希望是最强大的武器

上世纪60年代，犹如开了外挂的航天科技，让人类用了不到10年时间就完成了从卫星发射到载人登月的奇迹

这是一个科技爆炸，同时也是充满未知恐惧的时代。《幽浮》将要带领我们重回这个时代，同时也是系列故事的起点。

在之前的前瞻中，我们知道《幽浮》是款掩体射击游戏。在最新展示的Demo中，又让我们看到了浓浓的“质量效应”范儿：行动开展前，你可以从XCOM总部中选择两名特工充当助手，还能在行动过程中招募具有特殊能力的NPC入伙。主角William Carter的小弟们拥有各自无可替代的优势和致命缺陷，需要根据战斗的性质选择最合适的跟班，他们每个人都有角色扮演游戏中的人物成长和技能树系统。

另一个让ME玩家感到熟悉的系统是“战术视野”（Tactical View），功能与前者的“Command Wheel”非常类似。激活后，场景中所有的重要线索和可以发生战术互动的点都会以高亮方式被标注出来。虽然本作的游戏方式不是回合制，但它依然保留了老“幽浮”的一些经典设定，如策略部署时必须花费的通货——时间单位（Time Units），无论是启动战术视野，还是命令队友使用特殊能力都要用到这一资源，这就要求玩家注意使用战术和特技的时机，一旦消耗完全部的时间单位，光靠枪枪枪是很难完成任务的。

另一个从“幽浮”系列中继承下来的设计，是捕获和研究外星科技的能力。在之前多个演示中出现过的那个名叫Titan的外星石碑（浮空发射激光，分解地面一切有机生物）是可以被捕获的。一旦获得了“火星科技”，是否就意味着在接下来的战斗中就可以大杀四方了呢？你还是太幼稚了——游戏中会用一个完整的利益链条，让玩家选择处理外星技术的方式：直接击毁它们要比从战场上获取它们简单；获取后当即使用要比运回总部实验室研究要简单。但一旦使用它们就会变成一次性用品，无法研究后进行再利用。这样一来，关卡结束后你手中的任何神器都会变成一根烧火棍。

美国梦被一群外星强盗击碎，只有你才能让这无解的现实变得有解。作为一部前传，你无法在《幽浮》里改变历史，但你可以成为人类最后希望的创造者。



蓝色琥珀状感染介质连无机物也不放过



面对外星科技，你确实找不到比掩体更靠谱的防护了



你不仅有办法击毁这外星产物，还能捉回来研究

本月头条

完美世界与中国联通展开深度合作

近期，完美世界就旗下3D MMORPG《完美世界国际版》资料片“黑夜传说”的公测与中国联通达成了首度合作，此举不仅为回馈玩家活动增添了诸多新惊喜，也成为完美世界在异业合作道路上的新突破。据悉，完美世界此次与中国联通共推出了26.5万余张以《完美世界国际版》为主题的中国联通100元充值卡，该活动覆盖了广东、河南、河北、山东等领域，玩家通过购买此版本的100元充值卡即可有机会获得《完美世界国际版》超值虚拟道具。



完美世界与中国联通第一次合作

作为国内的网游开发商和运营商，完美世界凭借多款精品网游巨制，在国内及世界范围内拥有很多玩家，此次与提供全面电信基本业务的综合性电信运营企业——中国联通的首度合作，不仅为了大范围回馈玩家一直以来对完美世界的支持和厚爱，同时也是完美世界继续坚持技术与运营层面的精品化管理，为玩家推出更多优质、有感染力的网游作品的决心表现。

头条看点：时下厂商的异业合作范围日渐广泛，除了传统计算机硬件及外设产品之外，食品与电信运营商等方面的合作将逐渐成为新趋势。

■ 完美商城数字商品频道正式上线



继盛大之后，完美世界也推出了自己的商城

近期，完美世界正式宣布，旗下游戏周边产品电子商务平台——完美商城，继全面升级后，再次牵手联动优势，推出数字商品频道，实现了更优质、多元、便捷的电子商务交易。完美商城负责人表示：“作为国内网游产业中成立最早的周边产品电子商务平台之一，完美商城从成立之初，即本着精品化、多元化、专业化的运营理念。伴随前期全面升级后，完美商城不仅实现了经营模式的再度掘金，也为玩家提供了一个更优质全面的购物平台，赢得了更多玩家的追捧和信赖。”而今，移动终端市场的蓬勃发展和互联网的全面普及，使得数字生活渐趋风靡，数字商品频道的全新推出，再一次证实完美商城走在时尚前沿的敏锐和果敢。

■ 完美世界淘宝旗舰店火爆上线

近日，完美世界旗下的完美商城与全球最大的电子商务网上交易平台淘宝网深度合作，推出了完美世界淘宝旗舰店，主营完美世界旗下各款游戏直冲以及完美世界周边产品等。自该商店正式上线运营以来，受到了广大玩家和网友的高度关注。

完美世界表示：“作为第一家入驻淘宝商城的网游上市公司，完美世界赋予完美商城更为多样、深远的运营意义。在完美世界与淘宝商城优势互补、资源共享、战略协同的有利布局下，继续本着精品化战略的发展宗旨，意在打造网络游戏行业的精品店铺领航者。”

完美月评

新手卡

说到新游戏，恐怕各位读者脑海中出现的第一印象不会是这个游戏好玩与否，也不是这个游戏合适通过审批正式上市，更不是免费与时间收费的模式之争，而是这款游戏需不需要激活码，谁能找到这款游戏的激活码，这款游戏的激活码有多贵诸如此类的事情。然而当游戏过了封测阶段，进入公测阶段后，各位玩家的担心则变成了疑问——我究竟应该用哪张新手卡最划算呢？

是的，随便打开一个游戏门户的新手卡发放频道，我们都可以看到各种新手卡、超值卡、特权卡等等不同类型的卡，它们有的赠送武器装备，有的赠送游戏货币（金币、银子等游戏内获得货币），有的赠送宠物，还有的则赠送各种人民币物品，甚至有的干脆赠送给玩家通过充值才可以获得的货币（元宝、金卡等通过人民币进行一定比例兑换得来）。不过只看表面，我们是了解不了真实情况的，据说有些标称1XXX、2XXX等数值的卡片，送给玩家的东西往往华而不实，甚至有的卡连表面写的数字的一半都到不了。

那么面对比激活码市场更加混乱的新手卡市场，玩家应该如何抉择呢？其实这个问题还是厂商最有回答的权利，如果给玩家的优惠幅度大些，噱头少些，人人都有无需争抢，做到价格便宜量又足，那么又怎么会轮到玩家发愁选择呢！

玩家需要的是一个踏实做好游戏的厂商，少一分浮躁，多一分诚意，这样的游戏相比只会搂钱的游戏又怎么会少了人气。



《倚天屠龙记》官网中的新手卡，对玩家而言，这些东西会让你轻松玩到60级

新梦幻诛仙 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://xmhzx.wanmei.com/

《新梦幻诛仙》超萌探险猫妙用

■北京 Moon

《新梦幻诛仙》可爱的探险猫玩法自从诞生以来，一直受到广大玩家的喜爱。因为超萌的探险猫不仅拥有可爱的外形，更可以自行外出探索，为你轻松寻得龙晶、返生丹、技能抽取卡、变身药、启灵珠乃至子女法宝等稀世珍宝。

每个玩家在《新梦幻诛仙》的副本和商城中，都能获得可爱的探险猫。千万不要小看它，小小一只探险猫，探寻宝藏的本领那是相当给力啊！如果你认为猫咪的名字太过普通，还可以通过更名系统，为其另起一个新昵称！加菲猫、招财猫、大脸猫……随你想叫什么就叫什么，你的探险猫当然你说了算。“出海探险”

寻得奇珍异宝

“出海探险”是探险猫的看家本领，身为主人的你只需给它下达一句“出海探险”的命令，它就会义无反顾的去五湖四海帮你寻找宝藏。值得注意的是，探险猫出海探险是不能随时召唤它回来的，只能在它外出探宝后的第二天才能再次见到它。

另外，出海探险的猫咪可能会在寻觅宝物的时候，与其他玩家的探险猫发生口角及争抢，甚至大打出手导致受伤，负伤的猫咪可需要主人精心照料，才能再次外出探索哟！

探险猫每次出海，都必定不会空手而归，如果你觉得它带回的宝物不够满意也没关系，那就让它多多外出磨砺几次吧！“探险猫”出海探险的本领不会生来就这么强大，你需要不断的训练它，它探宝的潜能才会全部发挥出来。

随着探险猫等级的不断提升，它为你寻找的宝物种类会越来越丰富，宝物的价值也会越来越高。届时，经你细心训练的探险猫将会为你献上一级龙晶、二级龙晶、返生丹、低级技能抽取卡、高级技能抽取卡、各种罕有变身药、启灵珠以及子女法宝等奇珍异宝！

探险猫助你获得子女法宝

《新梦幻诛仙》全新子女系统的开启，无异于给广大玩家增加了继得力宠物后，又一驰骋仙侠世界生力军，而子女法宝更是增强子女实力不可或缺的极品道具。

目前，子女法宝只能通过有两种探险猫获得，普通探险猫来自各大副本，成长到5级时才有几率在探险时得到子女法宝；商城中的高级探险猫在1级时就有很大几率探索到强大的子女法宝，这种探险猫会随着等级的提升，探索到稀有子女法宝的几率越大。

佩戴由探险猫历尽艰辛带回法宝的子女们，相信一定会实力大增，让你如虎添翼。目前，探险猫能带回的子女法宝共有四种，分别是碧瑶的伤心花、诛仙剑阵的剑魄、道玄真人的朱雀印、以及鬼王宗六合镜。这些法宝不仅实力强大，还能盘踞在子女身旁，真是羡煞旁人！

探险猫探得的子女法宝会分为三种颜色，如果是紫色子女法宝，那恭喜你了，这种法宝的品质至最为上乘；如果是蓝色子女法宝，那也没关系，只是比紫色的略逊一筹，一样能增强子女实力；如果是绿色子女法宝也别灰心，有总比没有强吧，让你的探险猫再接再厉，为你寻得紫色品质法宝吧！

当子女法宝在探险猫身上时，是无法看到所携带属性和技能的，需要取出后才能进行查看。在河阳的“神秘法宝商人”处为子女法宝升级时，将消耗子女父母的自身修为，满级为15级。每个法宝都拥有自带的技能，子女使用法宝技能，只会消耗子女自身的法力值。

《新梦幻诛仙》可爱的探险猫，将给你带来不一样的仙侠之旅以及非凡的精彩体验，一定要疼它哟！


《新梦幻诛仙》超萌探险猫


全新法宝，武装子女


与可爱子女一同探险


子女法宝，盘踞身旁


带可爱子女共赴沙场

神魔大陆 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://shenmo.wanmei.com/

《神魔大陆》天蝎男与火枪萝莉

■北京 索菲亚

莉安娜初次遇见天蝎男时，天蝎男正挥舞着比他还高的小铲子在遗忘之海的维塔镇挖着椰枣。他正寻思着，一会儿是不是要换线继续挖。这几天椰枣似乎很好卖，炼金、厨师、亨利生活任务都用的到。

在这一望无际的大沙漠里，除了黄沙就是蓝天。被任务弄得焦头烂额的莉安娜还能遇见一个挖药材的活人，忙向前：“请问，新主城雷辛格怎么走？”很显然，天蝎男没有听见，莉安娜又重复一遍：“新主城雷辛格怎么走？”

莉安娜沮丧了，虽然很多人在玩《神魔大陆·暮光之城》，可是还有无数人在扮演冷漠的路人甲。她开始怀念新手村那些一起升级的朋友。可是他们去哪儿了，莉安娜并不知道。

这是2011年11月的一天。莉安娜站在天蝎男身边，默默的看着景色。她突然想放弃这个地图又大，行人又匆忙的游戏。突然，白衣男子天蝎男脑袋上冒出一句话“啊，我才从卫生间出来，不好意思啊。”莉安娜没说话，天蝎男又重复一遍。天蝎男收好铲子，围着莉安娜蹦来蹦去“说话，小姑娘。”“不好意思，刚才我也去了卫生间。”莉安娜的脑袋上浮现出了这么一句话。天蝎男顿时觉得，眼前的萝莉小火枪说话细声细语的，在电脑面前搓手不断寻思，莉安娜是不是纯情小姑娘。作为一个70级的老火枪，哪有袖手围观小姑娘在地图上迷路的糗事。天蝎男弹了弹衣服换上烈火飞行器说，姑娘跟上，哥给你指明方向。

身为一个70级的强力火枪手，理所当然要配上一匹适合身份的飞行器，比如烈火，这么霸气这么拉风的飞行器。强力DPS天蝎男在驰骋千里后，突然听到一个弱弱的声音“火枪爷爷，能慢点么……”“火枪爷爷”这个称呼是不是太老了？不过，在游戏里，矮人这种族设定的反差实在是太大了，女性火枪是个超萌的萝莉形态，而男火枪就成了一个猥琐的胡子老爷爷。

天蝎男打开地图，发现莉安娜小火枪还在维塔镇的椰枣树下迂回。他拍了下脑袋，哦，貌似这个小火枪还没有领取飞行器。于是又是风驰电掣的狂奔，他越发越觉得自己的飞行器不给力。“莉安娜，点我头像下方的跟随，跟着我。”

“谢谢火枪爷爷。”

天蝎男越发越觉得眼前的这个小萝莉是那么萌那么可爱，连喊他叫火枪爷爷都是奶声奶气的。其实呢，天蝎男今年才24岁，是个挺帅的小伙子。不过他现在已经进入老爷爷的状态……天蝎男没有飞，也没有用自动寻路，而是一蹦一跳，左拐右扭。勾搭妹子，这是天蝎男的特长，拐了几个山头，趟过几条河。我们的火枪老爷爷天蝎男要到了莉安娜的QQ号码，潜入空间看到小火枪莉安娜的照片。《神魔大陆·暮光之城》真是个充满妹子的好游戏啊。天蝎男心里暗爽，又开始对着屏幕搓手。其实这是天蝎男第一次遇见的姑娘，先前玩其它游戏，遇见的不是男淫就是人妖，连大妈都没遇见。莉安娜还是个不谙世俗的姑娘，对于充满奇幻色彩的克兰蒙多大陆来说，还是一无所知。天蝎男决定下一步要推倒莉安娜。推倒的前一步要做的就是要关心爱护莉安娜，让莉安娜感受到一个充满爱的老爷爷对她的关心和庇护。好苗子要从小开始培养，天蝎男决定在克兰蒙多大陆里做一件原本只有在PSP上才能做到的事情“恋爱养成之莉安娜养成计划”。天蝎男要一步步培养，调教莉安娜。要把萝莉美女—莉安娜，收为囊中之物。天蝎男制定了完美的计划后，马上带莉安娜去拜师，还给莉安娜买了喝了能升级的梦境药剂。并告诉莉安娜，有困难找老爷爷，老爷爷24小时为你存在。

电脑这头的莉安娜，看着驾驭飞行器，背着大枪风度不凡的天蝎男，感动得稀里哗啦，多好的一个火枪老头啊。莉安娜决定为了师傅要好好升级，要给师傅争口气。可是事实呢，莉安娜还是什么都不懂。每天上线后都能看到天蝎男给她邮的东西。今天是一棵草，明天又是一打药品，大后天又是一连串的嘱咐还带件


月下美人


仰望天空


热闹的城市广场


维塔镇是沙漠中唯一的补给点


莉安娜在这里与天蝎男初次相遇

新装备。可见天蝎男的用心良苦啊。莉安娜还没说话，天蝎男就出现在莉安娜面前，看着莉安娜穿着他送的新装备，若有所思。便立刻组了莉安娜，大声喊道：“徒弟萌妹子，爷爷带你去下副本。”这喊法甚为怪异，可莉安娜听了却觉得，这叫的多亲切啊。徒弟变成妹子，师傅变成爷爷。

带妹子是带妹子，下副本是下副本。高手征集令一开，不仅能把妹，能刷各种分解装备换取魂币，还能获得恩德值获取各种礼品。所以。天蝎老爷爷的兜兜里多了各种各样的好东西，莉安娜没有拿到几件装备。莉安娜看看自己身上那套还是40级的环保装，偷偷M了天蝎男：“师傅，我想要件好装备。”天蝎男一边往商店卖装备收魂币，一边说：“妹子，还早着呢，等你到60级了，师傅带你打竞技场刷浅紫色装备。那装备才是好装备！现在呢，有师傅这强力的DPS，你站旁边看我打怪就行了。“莉安娜恍然大悟，噢，这是师傅对她的关爱。

好景不长啊，天蝎男还没把莉安娜养成，就接到公司的一个项目，并派去外地。临走的几天，天蝎男带着莉安娜一个劲的下副本，乱七八糟的东西都让莉安娜Roll。身为60级火枪，无Buff才900攻击。天蝎男有点难过，他看了看自己的好友，发现亲友团早就散了。最后的那天，天蝎男没有带莉安娜去下副本而是带她去了第一次遇见莉安娜的那个小山头。他没有说话，莉安娜在身边一蹦一跳。莉安娜突然问道：“师傅，成就点是干嘛用的？”天蝎男说可以换取星辰结晶和历练卷轴什么的。话音刚落，莉安娜就不见了，一会儿她又出现在身边“哇，我换来好多东西”，并发出来让他看。天蝎男觉得好压抑，心情难过地纠结在一起。他看着欢喜的莉安娜，还是没有告诉自己要走的消息。

第二天早晨6点，莉安娜还在沉睡，天蝎男上了游戏，或许这是最后一次游戏吧，公司那边不知道要多久才能把项目完成。也没什么时间玩游戏了。天蝎男给莉安娜写了一封长长的信件，然后把身上的钱连同那长长的信件一起放入邮箱，他合上电脑。或许刚睡醒还是有些迷糊，他也记不清自己写的是什么了。

他只记得，他一遍又一遍的交代徒弟，师傅要走了。可能好久都不来了，你好好的，多交朋友，这样才能有人和你一起打竞技场，一起下副本升级。他一遍又一遍的想象，没有装备的莉安娜，打怪有多么痛苦，没有好装备的她下竞技场只有被虐的份儿。那些他积攒下来的金币，或许能帮助她吧。

天蝎男一直认为金币才是游戏里最温暖人心的东西，他将游戏那些曾经让他无比幸福的金币，随着信件寄给莉安娜。没有游戏，他什么也不是，他只是现实里的一个小小项目经理，他没有霸气的烈火，也没有谁需要他握着火枪去保护。

他想，等以后再回去，莉安娜会不会不认识他，莉安娜会不会成了他人的老婆。

这一晃过去两个月，项目完成的十分快，还有一个月就能回去了。2012年的2月，天蝎男回到了自己的城市。他打开电脑，他登陆了神魔大陆的游戏账号，在自己的公会里，喊道，我胡汉三又回来了。可是，偌大的一个公会，却没见几个迎接他回来的人。原来离开3个月，好多人都已经走了，去了别的公会，去了别的区……他想到自己唯一的徒弟莉安娜。打开F键发现她头像是黑的。但是有个微博的东西，他好奇的点了下。只见她絮絮叨叨发了很多条微博。

“师傅，你怎么不见了。”

“师傅，我会做食物啦，多好吃的热辣鱼排啊，这微博还能截图，你看。”

“师傅，我有一套属于自己的竞技场装备啦。我也是很强力的DPS哟。”

“师傅，我给你写邮件，可是你不收又退回了”

“师傅，我想你。”

“师傅，你怎么没一点音讯啊，是不是去了新区？师傅，我去找你。”

再到后来莉安娜就没有发微博了，最后一封已经是上月的晚上。

都走了，莉安娜也走了。天蝎男心里有点痛，可是说不上为什么。他笨拙的飞上屋顶，看着蔼蔼暮色的雷辛格，安慰自己道“神魔大陆恋爱养成游戏还是没通关。下次继续吧。”

下次？下次，不知道还能不能遇见莉安娜，他觉得眼角有少许凉意……


此情可待成追忆


拍卖行的偶遇


女生火枪无论穿什么衣服都很可爱


水中倒影


燃放的烟火是克兰蒙多大陆最璀璨的瞬间

神鬼传奇 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sgcq.wanmei.com/

《神鬼传奇》天域系统解读

■河北 老鸭

天域系统是目前《神鬼传奇》中最引人注目的内容，它带来了全新的内容，新属性，新装备，新任务……总之，在新内容面前，一切又将是全新的挑战。

我所了解的天域

在天域系统加入之后，可以说《神鬼传奇》正式开启游戏角色多元化发展模式。有玩家说这是对角色属性的二次提升，但从细节上来看，天域系统的加入，并非仅仅是属性提升那般简单。从装备更新、到天域属性，从战斗模式到新技能运用，这些都将为《神鬼传奇》2012之旅开辟全新的玩法。天域系统是目前游戏新玩法的拓展，当游戏角色的神位达到准神，并且角色等级在120级以上（包含120级），就可以开启天域系统。当然，要想开启天域系统也不可能仅仅是点一点鼠标而已，而是要完成一系列任务，才可以解开角色体内的天域封印。当角色满足等级条件和神位条件之后，自动开启激活天域系统的剧情任务“未知的世界”。在亚特兰蒂斯中庭那里，找到NPC贝露丹迪开始奇妙的天域之旅吧。这些中间环节的任务相对简单，对于120级的角色来说是没有任何压力的，毫无悬念的进行碾压。只是在任务的最后两个环节中，要求玩家去杀死“哈迪斯”和“亚德里安”。

杀这两个Boss级人物是本任务中最难的两个环节，但是没有任何捷径可走，只能硬着头皮去战斗。

完成这两个任务之后，就可以再次回到贝露丹迪那里完成天域系统的开启了。此时天域系统正式开启，角色将赋予天域系统属性以及天域系统技能。

目前系统规定的角色等级最高为130级，而天域等级最高为60级。其实天域等级的提升是一个积累的过程，与角色等级提升不同，并不是靠单纯杀怪来获得经验，而是通过各种相关活动与任务，来获取天域经验值。换句话说，要想在短时间内快速提升天域经验值，难度还是非常大的。但也可以合理的安排游戏顺序和时间，来用最短的时间将每天获得天域经验值的数量最大化。对于天域经验值的获得而言，目前最有效的办法就是完成一些任务，例如：光辉神殿副本、参与“黑暗侵袭”“神龙岛”“勇者的试炼”“每日活动”与“英雄竞技场”“公会运送物资任务”等活动，此外在新地图中挂机也能获得天域经验值，但就是危险系数太高而已！天域经验的高低，将直接影响到角色对天域技能的领悟和提升。

我们先来看一看天域技能。目前每个职业有两项天域技能，是从之前角色技能中转化而来，分别对前段技能在攻击、CD时间上进行优化。请看天域技能列表：

骑士：雷霆破7620MP、冷却30秒；救护术8635MP、冷却60秒；

刺客：刺焰1168MP、冷却5秒；迅刃1650MP、冷却10秒；

战士：蓄力斩1450MP、冷却5秒；半月斩1920MP、冷却10秒；

牧师：圣之光2964MP、冷却12秒；光暗灭2860MP、冷却30秒；

法师：雷光破2630MP、冷却12秒；烈焰震8645MP、冷却65秒；

召唤师：梦魇惑6318MP、冷却117秒；炎龙灵2235MP、冷却8.8秒

从这一组数据中不难看出，骑士的天域技能略有些不尽如人意，毕竟CD时间过长，而且蓝耗比其他职业高出许多。但其他5个职业的天域技能就强悍了许多，无论是CD时间还是蓝耗，都体现出了天域技能的优越性。此外除了技能方面的提升，天域系统中对角色属性的加成，也令人非常欣慰。当角色的天域升级之后，可提升角色所有主属性和附带属性，也就是说直接全面提升角色的各项属性值。这些属性有：体质、精神、力量、智力、敏捷、暴击几率、HP恢复、MP恢复、HP上限、MP上限、攻击上下限、法术攻击、物理防御、魔法防御。其中


《神鬼传奇》“天域之巅”召唤师职业天域套装


《神鬼传奇》光辉神殿中的王者宝座


《神鬼传奇》“天域之巅”战士职业天域套装


《神鬼传奇》光辉神殿新副本


《神鬼传奇》“天域之巅”法师职业天域套装

MP恢复、暴击几率这两个属性最值得去关注。一个是持续作战的保障，一个是最高攻击的体现。所以说天域系统对角色各方面性能的影响，是对游戏之前所有版本性能的一次质的提升。

更强大的套装：天域套装

随着天域系统的开启，天域套装来了。其实这也是在我们所有玩家预料之中的。毕竟游戏每一次重大版本更新之后，都会随之而来一套属性强悍、适应目前战斗难度的装备。有人拿目前的115崇高与天域套装相对比，可以说崇高的成本要低于天域，毕竟天域套装要天域等级达到15级才能穿戴，此外有关装备强化、宝石等内容，也需要转移，这无形中增加了我们拥有天域套装是的成本。但不可否定的是，天域套装的装备属性，也就是自身拥有的属性数值、以及强化后所增加的属性，要高于崇高装备。并且最为关键一点还在于，天域套装拥有被动触发技能与被动技能。被动触发技能是非常强悍的，虽然说不能随心所欲的释放，但在PK战斗中，被动触发技能往往能出其不意的克敌制胜。而装备附加的被动技能，相信各位早已深刻地领悟了其精髓，这里就不再多说。总的来说，天域套装作为目前最高等级装备，其性能值得拥有！

天域套装系统还是比较人性化的，其可进行星尘、强化，灵魂转移、属性重铸以及新的神意进化等操作。对于星尘、强化、灵魂转移、属性重铸等内容，大家早已不再陌生，而新出现的神意进化，则成为天域套装特有的装备系统。其实天域套装的神意进化在操作方法上，等同于原装备的灵魂觉醒功能。新的神意进化功能，需要角色使用天域经验“天魂值”，在亚特兰蒂斯（184，229）娜娜处进行“天魂结晶”兑换，一个天魂结晶需要1万点天魂值来兑换，所以说天魂值的用处将被大大体现出来。其中神意进化一个护腿，需要六个天魂结晶，那么这也就是6万点天魂值。所以说，对于有关天魂值的各项任务、活动、杀怪，我们都需要不间断的去完成了。

最后来看下天域套装在属性重铸方面的表现。通过分解天域套装，可以获得“神殿之光”，然后利用神殿之光对天域套装进行属性重铸。这里说一点小特色，由于目前越来越强调暴击格挡这个属性的重要性，而天域套装在属性重铸时也正巧包含该属性，您懂的。相比各种抗性与防御来说，暴击格挡的重要性要高出许多！可以预料的是，由于游戏越来越强调暴击格挡的重要性，以及突出暴击率的体现，这两个相对立的属性，必将也会在今后装备中分别得以强化。天域套装仅仅是一个开始，更为紧张激烈的装备角逐，也必将在2012年开启。

新副本的挑战：光辉神殿

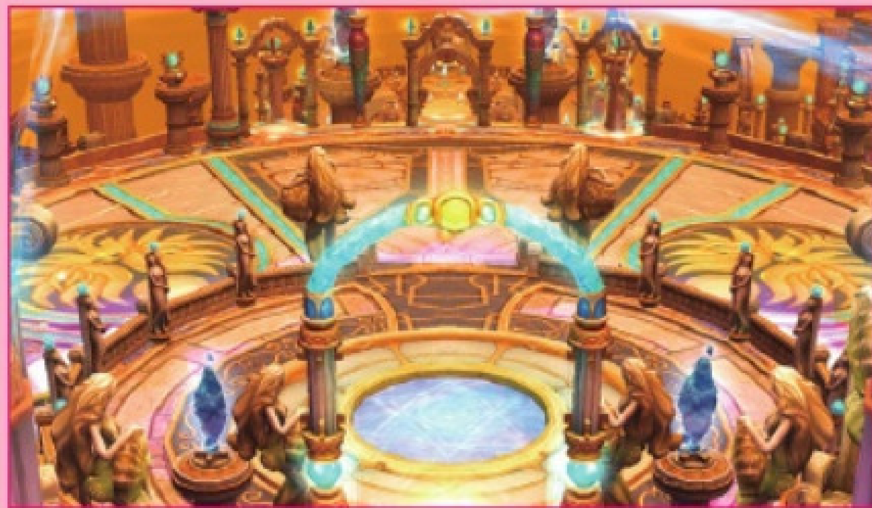
新开放的副本“光辉神殿”让很多人热血沸腾啊。首先来说，这里是天域套装兑换材料的出处，其次这里还将是目前最高难度副本的挑战。不过要想进入光辉神殿，要首先把天域等级提升在10级以上。换句话说，也就是角色等级至少在120级，天域等级10级以上，方可进入该副本。

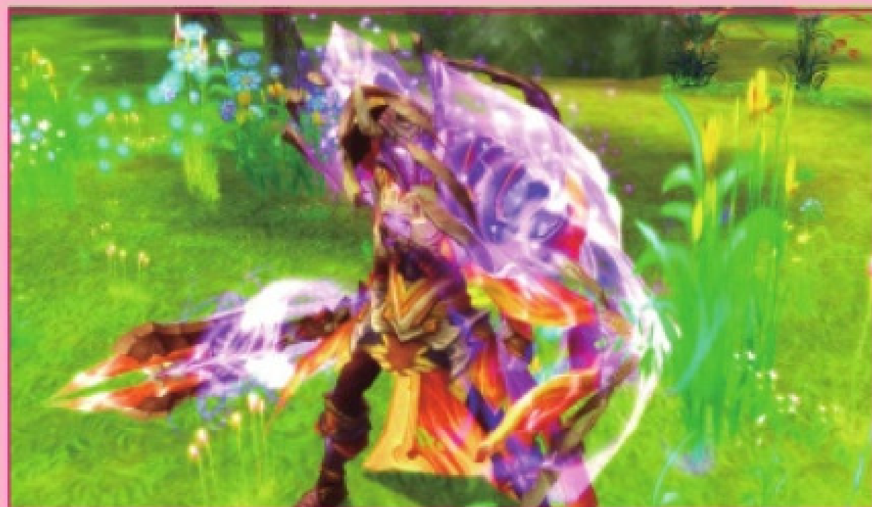
光辉神殿每周可进行3次，并且每天只允许进入1次，所以要想兑换天域套装，还是一个比较漫长的周期。这个副本难度较大，虽然说最低限制了3人组队，但还是满组进入为最佳。而且对各个职业的要求也有很苛刻的规定。一般来说骑士一人，牧师一人，而DPS则要多人。光辉神殿并不是像其他副本那样，只要能抗怪就可以把Boss磨死，光辉神殿中除了要求MT与治疗给力，对DPS的要求同样苛刻。在光辉神殿中只有一个准则，那就是：快速杀死目标，才是最安全的战斗方法！

从光辉神殿中可获得兑换天域套装的材料，这些材料可以摆摊收购。目前各个服务器的兑换比率不同，所以价格也或高或低，但无可争议的是这些材料，是目前游戏中价格最昂贵的材料之一。毕竟天域套装的属性很强悍、很震撼！而且兑换一件天域套装所需要的材料，其数量也较多。例如兑换一个魔神手套就需要：8个星域碎片、1个被诅咒的魔神手套。由此来说，星域碎片是需求量最高的材料，虽然是通过小怪来获得，但由于需求量大，所以它的价格走势也将一路上扬。P


《神鬼传奇》光辉神殿中的众神祭坛


《神鬼传奇》“天域之巅”刺客职业天域套装


《神鬼传奇》光辉神殿彩虹桥


《神鬼传奇》“天域之巅”骑士职业天域套装


《神鬼传奇》极乐净土全新探险领域

本月头条

《梦想世界》最感人的爱情故事


《梦想世界》爱情是永恒的主题

近日，《梦想世界》官方论坛出现了一个关于一对男女玩家坎坷爱情之路的帖子，引起了许多玩家的关注与祝福。据多益网络的工作人员了解，这个爱情帖子中的男女主角相差13岁，他们历经坎坷，从游戏世界走到了现实的幸福生活中。帖子中的男主角说：“无论是空间距离，还是年龄差距，都无法阻止我们在《梦想世界》中相遇，并最终结为夫妻。”男方表示，女方父母曾极力反对，他们分隔两地，但现实的距离却隔不断相思，《梦想世界》成为他们唯一能相依相偎的天地，他为她建造最幸福的家园，为她完成现实给不了的承诺。而女孩则为了爱情，做出自己的选择，她的努力，最终得到了默许。这对坎坷的恋人，也终于从《梦想世界》走进了现实。游戏虚拟的爱情不一定完美，但爱情本身却依然能震撼我们的心灵。

头条看点：现实中的爱情故事大家已经听了很多很多，但从虚拟世界成功走向现实却不多见，更何况帖子中男女主人公的年龄相差13岁，异地相处更是让他们的爱情举步维艰……好在最终的结局还是不错的，愿天下有情人终成眷属。

■《神武》MM最爱活动排名公布


《神武》回合制塔防人人爱

每年的2月都是一个和“情人”密切相关的节日，这个情人节总是出现成双结对出入情侣们的身影，让不少单身朋友们羡慕嫉妒恨。多益网络近日公布了“《神武》MM最爱的玩法活动排名”，此举旨在为各位宅男在今年这个情人月找到心仪的另一半做准备。据悉，排名在第一位的是“使命召唤”活动，使命召唤是《神武》里一个创新性的回合制塔防玩法；其次便是“智慧风暴”活动，因为智慧风暴的玩法轻松休闲，深受游戏内MM们的喜爱；最后便是不久前才推出的新内容“组合烟花”活动。不过你在这些活动中能否对心仪的另一半表白成功，更重要的还是看个人的魅力。

■《梦想帝王》情人节不孤单

近日，多益网络旗下的《梦想帝王》情人节主题正式更新，在今年的2月14日，玩家在《梦想帝王》游戏中可以让聂小倩、嫦娥、林黛玉等秀女陪你度过一个最难忘的情人节。据悉，在今年情人节期间，平日难得一见的三星秀女，将会加入到《梦想帝王》的“英雄救美”的活动中，她们在本次活动中会流落绿林山寨，运气好、手快的玩家就有机会搭救到三星级秀女。除此之外，情人节当天登录《梦想帝王》还能领取至尊法宝“真情玫瑰”。

多益月评

情人节

时下每年的2月14日，国内各地都充斥着“Valentine's Day”（西方情人节）的身影，无论大街小巷，商场还是餐厅，每个地方都装裱了与之相应的节日装束，用以吸引人们的眼球。反观每年的农历七月初七——中国的传统情人节时，街头巷尾的节日气氛明显不如2月14日那天来的浓厚。这让我们看到了商场、餐厅等地方把握时机刺激消费手段厉害的同时，也不免意识到了新文化对传统文化的冲击。

就像很多学生并不知道2月14日情人节的由来，但却不妨碍他们记住了这个舶来的节日一样，也有很多读着“柔情似水，佳期如梦，忍顾鹊桥归路！两情若是久长时，又岂在朝朝暮暮！”词句的学生却不一定知晓七夕这个传统爱情纪念日。

当然，我这样说并不是带着有色眼镜来看待这个舶来的节日，更不是带着吃不着葡萄便说葡萄酸的心情，只是烦感于时下浮躁的商业暴发户们利用舶来文化为切入点，用以打造自身的吸金手段而已。五千年文化的传承中，流传下来追逐自由的爱情传说其实有很多，只可惜很多都已消逝于民间文化的口耳相传之中，但即便如此，这些传承的记忆相比舶来的文化对于我们来讲仍然显得更加亲切，这便是东西方文化的差距。但无论如何，对于爱情来说，它都是美好的——无论东西方人或文化。

随着网络时代的盛行，爱情也变得现代化了，网恋也逐渐成为了一件时尚的事情，《梦想世界》中的男女玩家追逐爱情的帖子不是也引起了众多玩家的关注与祝福么。

其实爱情本没有什么差距，最重要的不就是一颗勇于爱恋、肯于付出的心么，愿天下有情人终成眷属。P


情人节几乎已经成为时下网络游戏的固定节日之一

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》装备打孔分析

■北京 亢龙有悔

有什么途径能提升《梦想世界》装备的属性呢？打孔就是其中一种，它可以增强装备属性，提升玩家实力，今天一起了解下打孔开光的流程以及卦象组合要点。

打孔准备

打孔需要的道具是天金淬，主要通过上缴金字塔迷宫宝物时随机获得，也可以购买获得。打孔后需要向装备灌注八卦真气，八卦真气主要通过副本以及梦境寻宝获得，也可以直接向秘宝商人购买精纯的真气。八卦真气有稀薄、驳杂、稠密、精纯四个等级，可以在光明之家二楼进行提纯。

灌气开光

打好孔以后，就可以进行灌注、开光了。不同的装备有不同的卦象，同样的装备也有不同的卦象，但是某个卦象只会出现在一个装备上。具体的卦象可以参照下表，灌注真气的顺序一定要对应。

3孔卦象	出现部位	1级效果	灌注真气
乾为天	帽子	物理爆击率+1%	乾 乾 乾
坎为水	帽子	法术爆击率+1%	坎 坎 坎
巽为风	帽子	封印与抗封成功率+1%	巽 巽 巽
艮为山	帽子	恢复法术效果+1%	艮 艮 艮
坤为地	帽子	受爆击概率-1%	坤 坤 坤
2孔卦象	**出现部位**	**1级效果**	**灌注真气**
火雷噬嗑	帽子	物理命中率+3%	离 震
水山蹇	帽子	法术伤害结果+2%	坎 艮
泽水困	腰带	所受物理伤害结果-3%	兑 坎
泽天夬	腰带	所受法术伤害结果-3%	兑 乾
天水讼	护腕	战斗前3回合获得5点攻击	乾 坎
山雷颐	护腕	战斗前3回合获得5点防御	艮 震
风地观	护腕	战斗前3回合获得5点干扰	巽 坤
火天大有	法宝	战斗时SP增加6	离 乾
雷风恒	武器	被攻击命中时1%概率回血	震 巽
泽地萃	武器	被封印命中时1%概率反击	兑 坤
雷地豫	帽子，法宝	获得人物经验值+3%	震 坤
地泽临	铠甲，腰带	体质+8	坤 兑
天火同人	铠甲，戒指	力量+8	乾 离
水火既济	铠甲，项链	魔力+8	坎 离
山风蛊	铠甲，鞋子	魅力+8	艮 巽
风山渐	铠甲，鞋子	敏捷+8	巽 艮

开光时需要注意的是：只有灌注了同样纯度的真气，才可能开出卦象，两个不同纯度的真气是不可以的。开光后有两种可能：开光成功，真气效果消失，取而代之的是整合威力更强的卦象效果；开光失败，无卦象，但是真气效果会得到一定量的提升。

最优卦象选择

效果好的卦象是3孔的帽子卦象，除了抗爆击的以外，其他都是各个职业非常重要的卦象。帽子的选择相对于其他装备也更容易一些。2孔卦象最推荐的就是武器的卦象。在卦象上选择可以偏向自己一些特色招式，比如剑战可以选择增加干扰点来使用针锋相对，道法可以选择增加防御点来使用真武空明咒隐身。



稠密的坎气可得到魔力+4



各种八卦真气



鹤发童颜的打孔NPC



精纯的震气可提高坐骑经验4%



装着天金淬的口袋

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》幽冥地府门派攻略

■北京 不知火

《神武》十二门派中，若论PK谁最强悍，很多人都会觉得是封系门派，因为大部分玩家都只看到封系的速度之快与对抗封系的方法之少，不过他们忘记了一个门派——幽冥地府。

地府之强大，足以让《神武》其他门派闻风丧胆，甚至在擂台上都没有人敢主动挑战地府门派下弟子。或许你不相信，但下面的事实会让你心服口服。

幽冥地府——夜幕中的魔灵

幽冥地府中弟子擅于夜战，他们的法术能在夜幕的掩护下吞没世间生灵。

师傅：地藏王

收徒条件：魔族，性别不限

特色：夜战，受封系法术命中降低25%

推荐加点：幽冥地府主要有力敏、体耐敏2种加点方法，推荐体耐敏型。

战场地位：幽冥地府的门派特色是夜战、降低封系命中概率25%，再配合门派技能黑暗光环，已经很大程度上让地府成为战场上的坦克——肉盾特技流。

王者技能详解 居家必备良方

黑暗光环

技能效果：黑暗光环能以极大的概率让敌方5个单位将对面攻击对象转移到自己身上。如果敌方是NPC，则附加护盾效果，任何攻击效果减半。

论能力，地府能抗封、夜战，无疑让敌方的输出、封系单位对地府毫无兴趣，再加上黑暗光环的效果，能有效打乱敌方的攻击节奏。

死亡缠绕

技能效果：能为自己附加恐怖状态，受击时可能使目标陷入恐惧状态。

这技能与黑暗光环简直是天生一对。因为当敌方受到黑暗光环的效果后，不得不攻击地府时，下一回合就只能防御。这就是说，直接减少了敌方最多5个的可操作的单位了（1回合），可谓杀人越货，居家必备。

死亡契约

技能效果：牺牲自己的宠物为自身恢复气血。

当地府还在因为纠结黑暗光环而受到集体攻击的时候，这个技能就绝对能帮到你，直接吃掉自己的宠物，一下恢复3000～4500的血量，绝对比血还丹还厉害，其强大的功效，更让敌方不敢对地府有任何邪念。

判官令

技能效果：土系固定伤害，固定消耗敌方气血与魔法，并有概率使受击方无法被复活，夜间伤害效果为130%。

面对这消魔法值的逆天技能，几乎所有门派都闻之丧胆，特别是封系、医生等高魔耗的门派更是如此。另一方面，法系如果没有了魔法值，会变成怎么样呢？而且还能让敌方无法被复活，其超强实用性，绝对是霸主之技。

魂飞魄散

技能效果：驱散敌方所有状态，并有概率随机转移一个状态到自己身上。

这个就不用我多说了。普陀的点灯、盘丝的加防、化生的金刚护体、金刚护法等等，正面状态比比皆是，尽为地府所用。

勘察令

技能效果：能鉴定出头盔、腰带、项链、鞋子的特殊效果。

在《神武》中人物装备只有6种，地府能鉴定出其中的4种，可见其挣钱能力都是其他门派所不能相比的，“杀人放火金腰带”还是非地府莫属。

剩下还有很多非常好用的技能，如：修罗隐身、还阳术、阎罗令、幽冥鬼眼等。笔者在此就卖个关子，不作详细介绍了。大家去体验一下吧！


超炫技能


地府技能


地府也有好风景


地府一角



行尸走肉

绝配攻宠详解 爆发力成必杀技

地府的门派技能效果虽然非常强大，不过有一不足，就是爆发力不够，所以需要宝宝和子女来作主要输出。

推荐技能：

必杀、气势——提高爆发力的必要技能。

连击——有概率造成150%伤害。

鬼魂——宠物死了，地府隐身，5回合后宠物复活（除非被“驱鬼”和“镇魂符”打飞），相当于无限宠物陪你打，而且鬼魂宠还不受一切负面效果影响。

至于宠物的选择，笔者首选浣熊大师，主要因为浣熊大师有很好的技能——上善若水（增加物理N×20%，N是自身受击次数）。其次，因为烈焰战神天生有高必特色技能——烈焰斩（30%触发火系攻击），实战中地府给战神隐身，一样能触发烈焰斩，实战性不言自明。

子女配置详解 爆发保命两不误

笔者推荐2个子女路线——爆发型、保命型。极力不推荐封系、法系子女。

爆发型子女

首推大唐，因为大唐的子女拥有横扫千军、后发制人，其爆发力可想而知。为了配合，笔者建议大唐子女比地府速度快40左右，以确保子女能先出手，当前回合子女用横扫千军，地府用嘲讽、隐身确保子女的生存，只要地府与子女配合好，基本上能达到1打5的效果。

推荐打书：必杀、吸血、勇敢、鬼魂（或者敏捷）

保命型子女

首推普陀，因为普陀子女自身拥有门派特色——神佑，如果为其增加宠物技能高级神佑，能让其神佑的概率提高到30%以上，RP好的话，一场战斗能复活多次。另一方面，普陀子女自身的门派技能就能复活、加灵力，能很好地弥补地府受到法术伤害较高的缺点，提高地府自身的属性与生存能力，让其更加强悍。

推荐打书：神佑、勇敢、幸运、反震（免受连击，克制坐骑技能——连环）

单P战法详解 有变数才有趣

主要使用技能——死亡缠绕、死亡契约、判官令、魂飞魄散、修罗隐身

首先先给宝宝“修罗隐身”，确保宝宝的生存与输出，然后就死亡缠绕都可以，因为敌方打不了宝宝就打人了，死亡缠绕能很好地减少敌方的行动回合数，最后就用判官令，大概5~7回合，敌方都基本空魔了，剩下的，就用当前频道问下对方：“你想怎么死？”

单P之所以那么好玩，主要因为存在一定的变数。如果地府空血了，就用“死亡契约”吃个宝宝，恢复3、4千血，卷土重来。有空就弄个“魂飞魄散”，给自己加点什么状态的，让敌方更加绝望吧！

群P战法详解 躲不过的进攻

主要使用技能——黑暗光环、死亡缠绕、死亡契约、魂飞魄散、尸腐毒、判官令、还阳术

作为一个专业的地府，团P开始的时候，第一回合必须用“黑暗光环”，吸引一个伤害（如果没血也不怕，第2回合用“死亡契约”吃个宝宝），第2回合笔者建议用“死亡缠绕”，好让敌方防御一下，打乱一下敌方的攻击节奏，最后“尸腐毒”“判官令”“魂飞魄散”任意用一下，中毒、耗蓝，还有几率禁止复活，见到有敌方有什么好的状态就抢过来。最重要的一点是，以上我们所做的一切施法，都与敌方法抗的高低、有无进行防御操作毫无关系，想躲都躲不了。队伍里的医生忙不过来时，还可以用“还阳术”辅助一下，被复活的单位还可以增加攻击力噢！

最后，希望能够对各位幽冥地府的同门们有所帮助。假如你没有接触过幽冥地府也不要紧，可以尝试练一个，你很快就会为它肉盾型的强悍而着迷不能自拔。P



黑暗光环


浣熊大师



借尸招魂


烈焰战神


阴森美丽的幽冥地府

本月头条

《战地风云Online》明星助阵微电影

2012年1月5日，搜狐畅游旗下的首款FPS网游《战地风云Online》正式宣布，首部主题微电影《无名英雄》正式上映。此次首映式可谓星味十足，不仅邀请到了《战地风云Online》项目运营总监Kevin、雷蛇中国区市场负责人，中国电竞精神领袖、两届WCG世界冠军人皇SKY，国内FPS指挥官WEG世界冠军ALEX以及国内电竞界最知名的WE战队进行表演赛。



SKY与ALEX领衔上演明星挑战赛

《战地风云Online》项目总监Kevin在发布会上表示："之所以选择在新年伊始推出游戏的首部主题微电影，一来对2011年做出一个很好的总结，也为即将到来的2012年开一个好头。另外今年也是《战地风云Online》最为关键的一年，我们希望和各位一起齐心协力，将这款游戏最好的一面展现给广大的中国玩家。最后可以给大家透露一下，今年我们还将与搜狐视频和王学兵的电影展开合作，力求产出更多新颖独特的游戏视频给玩家。"

《战地风云Online》是搜狐畅游推出的首款FPS网络游戏，也是EA旗下经典的FPS单机大作"战地"系列的网络版。其最大的特点就是打破了传统FPS网游拘泥于巷战的玩法，独有的50vs50百人地图将给玩家带来最震撼的战争体验。在如此宏大的地图中，设置了百种海陆空三军兵器和指挥官系统，让每个玩家在每场战役中的作用都可发挥到极致，并且每一张地图都是一场战役，开辟了EA战争网游巨作的新领域。

头条看点：人皇SKY大战WE战队，是的，你没有听错。其实无论是人皇SKY，还是WE战队，这二者之中的任何一个都有着极高的关注度，那么他们两个同时为这部微电影造势是因为什么呢？看过这部片子后便会了解了。

■《天龙八部3》"龙腾盛世"版本正式开启



"龙腾盛世"春节拉开序幕

搜狐畅游表示，《天龙八部3》的春节特典"龙腾盛世"版本已于春节前拉开序幕，作为渗透了中国传统文化的《天龙八部3》为全球玩家准备好了传统的年夜饭。据悉，在"龙腾盛世"版本中，玩家可以体验到纯正的传统民俗，将现代生活中的烦恼统统抛诸脑后。譬如你可以亲手缝制蕴藏重重大礼的祈年香包，将祝福送给每一个有缘人；你还可以亲身经历传说中的"上元灯会"，凭借出众的才华赢得佳人芳心；除此之外，你还会品尝到古法酿造的传说美酒，以"千杯不醉"的名号与乔峰段誉等酒国英雄一较高下……而在传统之外，标志性的现代民俗"春节联欢晚会"也将在《天龙八部3》以另一种形式登场——由Boss倾情奉上的特别春晚将零距离登陆洛阳主会场。

《天龙八部3》主策划还透露，"如果你因为回家，无法时时刻刻登录游戏，也能以特殊的形式领到《天龙八部3》的珍兽——参与官方论坛及微博活动，就有机会把可爱的新年珍兽'豆豆龙'带走。另外，《天龙八部3》在全国有近9万家特权网吧，莅临这些特权网吧就有机会获得价值4999元的现金红包以及精美周边、游戏点卡等实物大奖。"

畅游活动

搜狐畅游有奖问答

《天龙八部3》是搜狐畅游于2011年推出的3D后武侠网游，提供给玩家一种颠覆传统武侠，不受束缚的后武侠体验。"天外江湖"理念是《天龙八部3》核心体系之一。

活动参与方法：将下面A、B两图中5处不同的地方找出，并发送到邮箱huodong@popsoft.com.cn

活动截止日期：2011年2月29日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机。获奖玩家名单将在2011年3月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：3份，奖品为《天龙八部3》神秘专属周边。

2011年12月中旬刊有奖问答中奖名单

北京 王勇 山西 章晋玄 湖南 刘子聪





鹿鼎记 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://ldj.changyou.com/

《鹿鼎记》改变我们生活的新元素

■四川 阿鱼

对于《鹿鼎记》里的玩家们而言，2011年12月23日是一个具有重要意义的日子。这一天，一个与大清龙脉有关的传奇故事在《鹿鼎记》世界上演，所有玩家都被带入这神奇的新天地中。

福音一：生活玩家有福了

龙掘之境，生活玩家眼里的天堂，因为那里遍地都是各种高级生活材料。这些材料价值连城，乃是制作极品装备的必备品。

龙掘之境，生活玩家眼里的地狱，因为那里危机四伏，杀人越货者随处可见。刀光剑影中，生活玩家的眼泪在飞，包裹里的生活材料也在飞，飞到了抢劫者手中。

当你辛辛苦苦地忙碌了一下午，用勤劳的汗水换回价值连城的高级材料，却在一瞬间命丧当场，数百金的生活材料落到了贼人手里。这样的情形是否让你气愤填膺，肝胆欲裂？您老先消消气，这事儿在《鹿鼎记》里实在太常见了，想要做生活玩家，就得有被劫杀的觉悟。听过“怀璧其罪”这个词儿么？你一手无缚鸡之力的生活玩家，包裹里放着价值数百金的宝贝，在那朝廷管不着的龙掘之境里，不被打劫，天理难容。

你也许感到很气愤：“这还有没有王法了？有没有天理了？还让不让生活玩家好好地活？”我想，朝廷大概是想让生活玩家们愉快地活下去，但龙掘之境距离中原太远，朝廷鞭长莫及，所以只能任惯匪横行了。不过你也别灰心，当“龙脉传说”来临后，这看似绝望的处境却有了无限生机。

“龙脉传说”新资料片推出了一个全新场景——炎龙王座。炎龙王座位于龙掘之境内，紧靠死亡山脉，传说那里埋藏着与大清龙脉有关的珍宝。玩家们可以在平安城乘坐飞艇，前往炎龙王座。炎龙王座场景内的资源极为丰富，是生活玩家们采集原材料的好去处。最重要的是，在炎龙王座中心区域采矿、种植的玩家，可以领取炎龙使者的保护，免受其他玩家的攻击。也就是说，只要玩家领取了保护状态，在炎龙王座里，就不会遭到劫匪们的直接攻击，这绝对是生活玩家们最大的福音。

不过，在如今这市场经济时代，这保护可不是随便给的，得交钱：交15金，保护半小时；交30金，保护1小时。虽然收费有些偏高，但与那些价值连城的高纯手工材料相比，生活玩家花钱买个平安，也算值得了。

然而，正所谓“道高一尺，魔高一丈”，那些不怀好意的玩家，虽然不能明着抢劫，却想出了暗箭伤人的法子——把炎龙王座里的怪物当枪使。在炎龙王座里，炎龙使者给予额保护仅限于玩家之间，无法对怪物作用。因此，有个别不怀好意的玩家，故意将一群怪物引到受保护的玩家周围，然后躲在一边，坐收渔人之利。为了不让坏人的阴谋得逞，大家一定要时刻留意四周的风吹草动。

当然，如果你所在的队伍实力强大，就不用担心敌人的卑鄙伎俩了。不仅不用担心，我们还可以主动去找怪物们的麻烦。可别小瞧这些怪物，它们浑身都是宝，经验、生活材料、装备道具……尤其是其中的头领级Boss，譬如沙虫猎食者，将其击杀后，有有一定几率获得属性超强的炎龙王戒指哦。

福音二：副本玩家有乐子了

是不是觉得《鹿鼎记》的副本不太给力？吆五喝六副本经验多，却没什么油水可捞；金顶乱世掉技能书，经验值却有限；小宝梦境倒是不错，可是跨服竞技老输给敌服的“人民币战士”……敢不敢来个给力一点的副本？

“龙脉传说”倒是推出了一个新副本，名为千王之王。此副本给力与否，还是得各位朋友说了算，不过，它给予的奖励实在是丰厚。

“千王之王”副本于每个月双数周的周日晚上8：20开启，玩家们可以找


龙掘多凶险，坏人满街走


好丰富的资源


领取保护状态，免受敌人攻击


头领级Boss沙虫


千王之王副本里的赌神高晋

到三大主城的“吆五喝六”活动接引人，进行挑战。盘踞“千王之王”副本的Boss乃是赌神高晋，他带着金骰子、象牙骰子、袖珍骰子等一大帮喽啰，誓要战胜天下高手。

高晋实在是太嚣张了，不把他拖出来暴打一顿，难以平息心头之恨，所以嘛，请各位朋友不要客气，撸起袖子指导高晋唱征服吧。在与高晋的战斗过程中，我们能够获得大量经验值；击败高晋后，我们还能获得威力强大的宝石。此外，当高晋溃败的瞬间，藏匿在暗中支持他的洋枪队会在野外现身，将他们击败后，有几率获得武学技能书。

既有丰厚经验值，又有珍贵的宝石与技能书，还有着趣味无限的战斗过程，这样的副本，给力否？

福音三：“成就控”们有礼了

在许多RPG网游中，都有这样一群人：他们不爱争斗，对各种奇珍异宝免疫，甚至无视风花雪月的爱情，能够打动他们的，只有游戏里的各种成就事件。换句话说，这群人只为成就而生，因此被称之为“成就控”。在《鹿鼎记》里，也有这样的玩家群体。

《鹿鼎记》里的成就系统相当丰富，杀怪、任务、副本都有可能触发趣味的成就系统，获得成就点奖励。不过，一直以来，成就系统给予玩家的奖励只是停留在“名气”上。身为成就达人，你也许能赢得众人羡慕嫉妒恨的目光，但却得不到半分实实在在的利益。

随着新版“龙脉传说”的到来，这种情况得到了改变。在京师城里，来了一名叫做花楹雪（164，150）的成就使者，玩家们可以使用成就积累的功绩点，在花楹雪的成就商店中换取法宝、高级装备、天赋丹等宝物。从此，成就不再是华而不实的“花瓶系统”，它给我们带来了看得见、摸得着的实物奖励。

看到这里，你也许有些疑惑：“按照常理，成就系统被触发后，就不会再次被触发，如此一来，给予的功绩点奖励毕竟有限。那么，当功绩点用完后，该怎么办呢？”

虽然你的想法很有道理，但在《鹿鼎记》里，却未免有些杞人忧天了，原因有二：一、《鹿鼎记》成就系统极为丰富，上千个成就事件给予的功绩点奖励，绝对不是一个小数目；二，游戏首创了“日常成就”系统，只要玩家们每天完成日常成就系统给出的任务，就能保证功绩点源源不断地送上门来。

福音四：防身法宝强体质

众所周知，在《鹿鼎记》里，由于宠物的战斗力极为强悍，导致玩家们的抗击打力飞速下降。在强力宠物面前，作为主角的玩家很难有还手之力，甚至还会遭受被秒杀的噩运。“堂堂一个大侠，竟然还不如两个宠物”，这是许多玩家无奈而又愤怒的心声。

很明显，游戏官方听到了玩家们的心声，所以在新资料片“龙脉传说”来临之际，针对“宠物战斗力逆天”这一情形，给出了两记重拳。新法宝混元太极印便是砸向宠物的第一记“重拳”。

当玩家们的成就分数在500以上，获得“男爵”称号后，可以在洛阳成就商人花楹雪处，用2000功绩点购买新法宝混元太极印。混元太极印属性随机，乍一看，似乎不值得为它耗费功绩点。但是，当你了解混元太极印的4个技能后，就会明白它的重要性了。

混元太极印的第1个技能叫做“三阳开泰”，可以提高玩家自身的防御能力；第2个技能名为“庇护”，一定几率替主人格挡敌人的攻击；第3个技能叫做“旭日东升”，一定时间内将自身所受伤害值按百分比转化为生命值；第4个技能名为“春回大地”，可以立即解除致盲、眩晕、散功等负面状态。

4大技能，各有所长，但都有一个共同的目的：增强玩家的抗击打能力。笔者认为，此法宝在一定程度上能够减轻宠物恐怖的战斗力，让战斗变得更有趣。不过，由于混元太极印的技能冷却时间较长，所以其对玩家的保护有一定局限性。


哇，金骰子！！


其实我是一个成就达人


成就商店里的神功丹


需要2000功绩方能兑换的新法宝


哦耶！我得到混元太极印了！

福音五：宠物克星出世

如果说混元太极印只是间接地削弱了宠物的杀伤力，那么接下来的这一记“重拳”，堪称宠物克星。这“重拳”便是新技能“魂御之铠”。

玩家可以在3大主城的珍兽NPC处学习新的技能“魂御之铠”。学习了魂御之铠的玩家，可以按技能等级，抵御一定比例的来自伙伴的伤害。这“一定比例”到底是多少呢？依据测试所得出的数据，当我们将魂御之铠提升到100级后，在受到宠物攻击时，可以免疫25%的伤害。也许你觉得数据很抽象，那么让我举一个实例：假设一个宠物的攻击力有20万，在100级魂御之铠的作用下，它实际的攻击力是15万，少了整整5万攻击。熟悉《鹿鼎记》的朋友都知道，5万攻击在游戏里绝对不是一个小数目。所以，我们可以毫不夸张第说：因为魂御之铠的出现，宠物恐怖的战斗力真真正正地被削弱了。

福音六：减免伤害水瓶座

随着“龙脉传说”的到来，继金牛座、天秤座、白羊座之后的第4个星座尾终于现身了，它便是华丽而尊贵的水瓶座。水瓶座不仅外形绚丽，功能也是十分强大，可以称得上是表里如一的强力宠物。如果你对我说的话有所怀疑，请看水瓶座的4大技能。

技能一：吹雪，连续向目标射出一串白色雪球子弹，降低目标移动速度和防御力，并造成一定的伤害。对敌人造成伤害并降低其移动速度，远程职业的给力技能。

技能二：冻灵冰壁，释放冰盾赋予主人，减少每次主人受到攻击而造成的伤害，并根据主人伤害的增加随机移除一个有害Buff。不仅能减免伤害，还能消除玩家的不良状态，绝对是人见人爱的好技能。

技能三：钻石星尘，雪破碎而成的刃，使得主人的每次普通攻击，都有20%的几率对周围5米范围内的敌方单位造成额外伤害。普通的攻击技能，因为有一定的群攻几率而显得不普通。

技能四：霜天百华葬，冰雪寒气聚凝霜，雪碎冰破百花葬：3秒内聚集寒气，制造雪崩，对周围一定范围内所有敌方单位造成群体伤害并眩晕。群攻技能，且带有控制效果，应该是PK玩家的最爱。

若你是一位大侠级玩家，应该了解以上技能给玩家带来的帮助。尤其是冻灵冰壁，绝对是危急时刻扭转战局的强力技能。笔者为何如此青睐此技能？举例说明：战斗中，拥有10万血量的你，被一名攻击力极强的剑客牢牢控制住，在剑客强力连招的猛烈打击下，你很有可能直到死亡，也无法摆脱受控状态。但有了水瓶座尾，有了冻灵冰壁，情况就不一样了。当你的血量下降到一定阶段时，就会触发冻灵冰壁的解困效果，让你冲破剑客的束缚，获得反击的机会。须知，高手过招，胜负就在一瞬间，反败为胜的机会，不是时常都有的。

综述

如何，这6大新元素是否改变了你的生活？又是否是你的福音？有句话说得好：一千个读者心中有一千个哈姆雷特。不同的人对同一种事物总有着不同的看法，对“龙脉传说”的众多新元素亦是如此。在笔者看来，以上内容皆是大众玩家的福音，尽管削弱宠物的战斗力，对某些拥有极品宠物的朋友来说，确实有一定影响；但就游戏长远发展来看，削弱宝宝战斗力势在必行。因为一款依靠宠物秒人，无视人物技能、装备的游戏，是难以让人体验到战斗乐趣的。别老说什么某回合制游戏也有秒人宠物！回合制游戏的战斗性质与即时制游戏不一样，前者有充分的时间让玩家们对战局进行思考，从而做出合理的应对方式，战斗的乐趣也是这一阶段，而非之后的打打杀杀，那只是个结果而已；后者的乐趣却是在打打杀杀的战斗过程中，当技能、装备、等级完全沦为摆设，连近战职业都装备远攻武器，全力充当宠物的配角时，我实在想不出这战斗还有什么乐趣可言？

所以，我坚定不移地将以上新元素看作是玩家们的福音。各位朋友若有不同意见，敬请来信与我辩论一番。在此恭候！


水伊伊美女，我要学习新技能


修炼到60级的魂御之铠技能


在成就商人处可以购买水瓶座星蛋


冻灵冰壁，我欣赏的技能


厉害的宝宝绝对是你生活、战斗最好的帮手

天龙八部3 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://tl3.changyou.com/

《天龙八部3》装扮圣诞树活动

■四川 阿鱼

洛阳城南大街街口，一个身穿圣诞服饰，憨态可掬的熊猫正抓耳挠腮，一副焦急的模样。在熊猫身后，是一颗巨大的圣诞树，上面零零星星地点缀着各种挂饰……

被打扰的武当弟子

"呼噜噜，呼噜噜，呼噜噜……"在被冰雪覆盖的洛阳城内，一阵阵节奏舒缓的鼾声从某个不起眼的民房内传出。循声而至，进入民房，来到床前，映入眼帘的是一个20多岁的年轻人。只见他仰面朝天，双腿呈八字形地分开，左手无名指无意识地在鼻孔中探索着，右手不停地挠着腹部周围，这样的睡姿，真是令人HOLD不住啊！咦？这盖在被子上的衣物，不是武当派的道袍吗？道袍旁边，还有一柄宝剑悬在床前，观其外形，赫然便是那武当派的秋水无痕剑。莫非此人是武当弟子？

突然，一阵雷鸣般的脚步声连绵不断地传入民房内，犹如万马奔腾，端的是气势惊人。紧接着，一个个尖锐响亮、杂乱无章的声音在民房周围萦绕："走啊，去圣诞熊猫那里参加活动，领取宝物啊！""慢点，等等我，我也要去！""哎哟，你踩着我的脚了！"……

喧闹声中，床上的年轻人打了一个寒颤，一个鲤鱼打挺跃了起来。他睡眼朦胧，茫然地瞧了瞧四周，又望了望屋外，极为懊恼地大喊道："吵什么吵？还让不让人睡觉了？圣诞节已经过了，还那么迷恋圣诞熊猫，真是一群崇洋媚外的家伙。""呯砰"一声，民房的门被人撞开了，一个穿着明教服饰的肌肉男冲了进来："清风，走，去圣诞熊猫那里玩！""切！"床上那个叫做清风的年轻人撇了撇嘴，极为不屑地说道，"二胖，你傻了吧唧的，每天这个时候都来打扰我。我给你说过好多次了，我是纯正的武当弟子，崇拜的是老子，而不是那头长得像圣诞老人的熊猫。你要再敢打扰我，我把你变成丐帮弟子！"

听闻此言，被叫做二胖的明教弟子眨了眨天真的大眼睛，一脸不解地问道："我是如假包换的明教弟子，你如何能把我变成丐帮弟子？""打肿你的脸，撕碎你的衣服，吐你一身唾沫！"清风轻描淡写地回答。话音未落，二胖早已施展明教轻功"葵花逐日"，逃了个无影无踪。"香蕉你个巴拉，大清早的扰人清梦。呃……好像不是很早了。"清风望了望桌上的漏刻（一种计时工具），已经上午11点了。"不能再赖在床上，必须找点事情做。正好珍珑棋局开启的时间快到了，不如去参加这个具有国粹精华的棋局活动吧。"心念至此，清风穿上道袍，将宝剑悬挂在腰间，然后召来仙鹤坐骑，飘逸潇洒地前往珍珑棋局挑战地。

一件星星挂饰

由于大多数侠士喜欢在夜间挑战珍珑棋局，加之圣诞熊猫吸引了许多侠士的目光，午间的珍珑棋局活动并没有多少人气。清风在棋局接引人身边望眼欲穿地等待了许久，方才加入了一个四人队伍，进入棋局秘境。

挑战进行得很顺利，清风等人轻松击杀了200个黑白棋子，没有给它们变身棋魂的机会。接着，大家齐心协力，有惊无险地战胜了棋局头目远古棋魂。远古棋魂身负重伤，绝望地躺在地上。只见清风缓缓地来到棋魂身边，用宝剑指着她的脸，一脸坏笑地言道："快，跪在贫道面前唱征服。否则，大爷让你成为《死神来了》的主演。"远古棋魂浑身哆嗦，胆战心惊地说道："小女子昨日受了风寒，嗓子坏了，还望大爷体谅。请大爷收下这个！"她一边说着，一边将一个五星模样的挂饰递给了清风。

"这是嘛玩意儿？"清风问道。"啊！天津话！大爷，我们是老乡啊。老乡见老乡，两眼泪汪汪……"远古棋魂泪眼婆娑的双眼中透露出一丝希望。"老你妹啊！"清风不耐烦地打断，"我随便模仿一下而已，你还当真了？快说，这五


就是这只熊猫，间接地扰了我的清梦


从远古棋魂手中夺得星星挂饰


尚未装扮完的圣诞树


将星星挂饰挂到树上


得到冬青

星挂饰有什么用？”

“呜呜呜……”远古棋魂哭着说道，“这个……奴家也不太清楚，听说圣诞熊猫正在找这东西，大爷你去问问他吧！”

“圣诞熊猫？”清风皱了皱眉头，“怎么哪里都有他？”他一甩手，正欲将这挂饰扔掉，却又犹豫了。“想我习武之人，理应有一颗悲天悯人的胸怀，急人之所急……”武当掌门的话语在清风耳边萦绕。“罢了，罢了，我还是去帮他一把吧！”

帮人帮到底

洛阳城南大街街口，一个身穿圣诞服饰，憨态可掬的熊猫正抓耳挠腮，一副焦急的模样。在熊猫身后，是一颗巨大的圣诞树，上面零零星星地点缀着各种挂饰。“唉，这些挂饰找不到，就没法打扮圣诞树啊！怎么办？怎么办？”圣诞熊低着头猫喃喃自语。突然，他眼前一亮，一个漂亮的星星挂饰跳进了他的眼帘。圣诞熊猫抬头一看，一个穿着道袍的年轻人正似笑非笑地望着他。此人正是武当弟子清风。“听说你在找这玩意儿，我就给你送来了。”清风淡淡地说道。“多谢少侠！”圣诞熊猫大喜，“麻烦少侠将它挂到巨型圣诞树上，多谢了！”

“好大的架子，干嘛不自己挂上去？”清风心里有些不满，但想想人家大老远来到中原也不容易，于是笑了笑，走到圣诞树旁边，将星星挂上放了上去。就在挂饰放上去的一瞬间，一件物品从树上掉了下来，落在了清风怀里，是一束漂亮的冬青。清风有些不解，他疑惑地看着圣诞熊猫。

“哈哈哈！那是圣诞树回报给你的礼物，你就收下吧。将它送给异性朋友，不仅能增加你们之间的友好度，还会提升彼此间的人物属性，增强战斗力。”圣诞熊猫大笑道，“不过你运气不够好，有的侠士在挂上挂饰后，得到了天灵丹或乾坤壶，又或者圣诞新时装；更有甚者，得到了雪橇坐骑。与这些好礼相比，冬青委实寒碜了一些。”“呵呵，我只是想帮助你解除燃眉之急，从没想过什么报酬。有一束冬青已经很让我意外了。”清风淡淡地笑了笑。“哈哈哈！”圣诞熊猫大笑，“果然是武当派的大侠，这等洒脱非常人所及。老夫还有一件烦心事，不知少侠可否帮到底？”“但说无妨！”

让圣诞熊猫心烦的还是圣诞树挂饰。原来，为了装扮圣诞树，圣诞熊猫特地准备了星星挂饰与玩具挂饰两种饰品。不曾想，这两种饰品同时被盗。没了原材料，装扮圣诞树的工作就无法继续下去。虽说有侠士从远古棋魂手中夺回了星星挂饰，但被盗的玩具却始终未能找回。“可有什么线索？”清风问道。“今天早上，我接到线人举报，说是在野外怪物身上看到过丢失的玩具。”圣诞熊猫回答。“好，你等我，我去去就来。”清风骑上坐骑，朝雁南的摩崖洞进发。

雪橇大礼送好人

三个时辰之后，清风骑着仙鹤来到了圣诞熊猫身边，仙鹤背上还驮着一个大袋子。“喏，看看是不是这些玩具啊？”清风将袋子搬了下来，在圣诞熊猫面前打开。“不错，不错！”圣诞熊猫激动地说道，“就是这些玩具。20个玩具可以制作一个玩具挂饰，如此多的玩具，可以解我燃眉之急了！少侠你……你是如何办到的？”“简单，我去摩崖洞挑了秦家寨的分舵，从他们那里搜出了丢失的玩具。”清风淡淡地说道，“这只是其中一部分。据秦家寨喽啰们交代，他们将更多的玩具贱价出售，卖给了江湖中的怪物们。眼下，绝大多数怪物都携带着玩具，你可以多找几位侠士，助你夺回失物。我还有要事，就先告辞了。”

“少侠慢走，请你将这件做好的玩具挂饰挂到圣诞树上吧。”圣诞熊猫请求道。“呵呵，好的。”清风来到圣诞树前，挂上了玩具挂饰。与此同时，一件物品从圣诞树上掉了下来，是雪橇坐骑。

“哈哈哈！恭喜恭喜，少侠是好人，所以运气也好，得到了这珍贵的雪橇坐骑。”圣诞熊猫笑着说道。“呵呵，莫非这就叫做好人有好报吗？”清风也笑着说道，“多谢你和圣诞树送的礼物，咱们后会有期。”说完，清风坐上雪橇，赶着马儿离开了洛阳城。一边走，他一边想：“这圣诞熊猫也不是那么令人讨厌嘛！”


圣诞熊猫诉苦


摩崖洞内杀敌夺宝


野狼身上也藏有玩具


制作完成的玩具挂饰


获得雪橇马车

汇众教育
本期推荐校区
北京中关村（游戏）校区

游戏开发培训 改变我的人生

工作是谋生手段、职业，还是事业？如果只把工作当成任务和赚钱的手段，他所期盼的不过是薪水和节假日。

六个月内的两份工作

2007年初，钟潇跟随亲戚来到北京的一家建筑公司工作。因为没有学过建筑方面的知识，钟潇渐渐发现自己在工作中遇到了无法逾越的门槛：最基本的图纸不会看，一些业务性工作也无法参与其中。在这样的失落和压抑中，钟潇在建筑公司度过了漫长的3个月，毅然辞去了这份工作。

看到当今游戏开发技术人才紧缺的形势，辞去工作的钟潇又应聘于一家广告公司的网络技术岗位。但仅仅3个月后，钟潇又毅然决然地辞去了这份工作。原因很简单，在这个计算机技术日新月异的时代，钟潇的技术水平已经远远不能适应工作的要求。但这份工作也让钟潇对计算机的兴趣与日俱增，他决心以此作为自己今后努力的目标。

参加游戏开发培训 找到一生的方向

钟潇决定参加游戏开发培训，学一门技术，毕业后能进入游戏行业工作。2007年9月，钟潇进入汇众教育游戏学院中关村校区，报名参加游戏开发培训。“我发现不管在哪个教室都有一群同学在讨论问题，我发现所有的学员都和我一样有着对计算机浓烈的兴趣和对计算机知识的渴望！”这是钟潇刚刚进入校园的感受，也成为了他日后刻苦学习的强大动力。

刚刚来到汇众教育游戏学院中关村校区时，钟潇的学习成绩并不是最出众的，但他凭着自己的认真刻苦，得到了老师们的一致好评，并被同学们推选为班级的学习委员兼班长。这对钟潇来说，又是一个新的挑战。在完成自己学习的同时，还要担当起协助教学、辅导等工作内容。钟潇不仅按时完成老师布置的作业，还在课下做了大量实验练习。遇到技术难题时，钟潇会把问题总结，统一向老师请教或者上网查资料，将更多的时间投入到与同学和教师讨论问题中。

两年的学习很快结束，钟潇怀着激动的心情从老师的手中接过毕业证书，回想起参加游戏开发培训期间的点点滴滴，他感到既欣慰又幸福。

顺利入职 未来更美好

毕业后，在汇众教育游戏学院中关村校区就业部老师的推荐下，钟潇顺利通过了北京目标软件公司的面试，担任游戏软件开发工程师一职。工作后，钟潇对自己参加游戏开发培训的收获感受更加深刻，“游戏开发培训不仅在电脑技术方面培养了学员们，更在职业导向方面给了我很大帮助。进入北京目标软件公司工作后，无论是技术能力还是职业素养、人际交往方面都可以很快胜任这份工作。”钟潇又给自己提出了新的目标：“游戏行业技术更新快，在工作中也要不断学习新的知识，提高自己的技术水平。”踏上了追寻人生理想的第一步，这是一个好的开端。而钟潇对梦想的追求将永远不会停止。他期待着用自己的专业技能在游戏行业一展身手，开创属于自己的一片天空。

汇众教育北京中关村游戏学院

学院座落于中关村科技园区，周边汇集中国人民大学、清华大学、北京大学等众多国内一流大学，交通便利，在这里可以感受IT高科技，是北京文化创意产业重地。中关村校区具备先进的网络游戏开发、手机游戏开发、网络游戏设计培训经验，良好的业界合作关系，与多家游戏企业共同设立了项目开发工作室，在游戏商业转化上拥有成熟的运作手段，有力的保障了学员的就业。毕业学员主要分布在完美时空、上海盛大、金山、法国育碧等知名游戏企业。

其培训课程都按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供过于求的局面。仅2010年，校区就有众多毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

汇众教育
本期推荐校区
上海虹口（动漫）校区

动漫行业 成长前景折射勃勃“升”机

目前动漫产业进入到青春躁动期，一方面是因为市场需求旺盛，另一方面则是因为新型渠道的日益繁荣给动漫行业带来了新空间。

相前景广阔赋予高成长动能

2011年，国家文化政策规定省级电视台、地市级电视台每天播放动画片时间分别不少于30分钟、10分钟，其中60%必须为国产动画。优质国产动画电影和美国动画电影在中国的热映，以及新媒体渠道对于优秀动画片的追捧，反映了市场对于优质内容的认同，从而为优质动漫产品提供了旺盛的市场需求。

随着互联网、手机等新的媒体平台出现，为动漫企业提供了传播渠道。正因为如此，我国动漫产业近年来获得了快速的成长速度。“十五”期末我国动漫产业核心产品产值不足20亿元，到2009年达64.3亿元，2010年突破80亿元。

将中国动漫推向世界

梦工厂动画公司CEO杰弗瑞·卡森伯格日前到访中国。他表示，在中国电影产业大发展的背景下，将梦工厂的先进动画技术与中国经典故事、中国动画人才相结合，打造中国制造的动画电影精品，从而将中国动漫、文化推向全世界。

卡森伯格的一番话引发中国动漫企业家的热议。定位为中国动漫深度整合营销专家的华漫兄弟（天津）互动娱乐有限公司，其总裁李儒奇认为，中国动漫当前最重要的不是能否“走出去”，而是要进行行业创新。目前原创动漫的整个产业链发展仍然处于市场摸索阶段，不同的商业模式并存，企业共同面临着如何把产品和创意推向市场的难题。

汇众教育上海虹口（动漫）学院—时代“孕育而生”

上海虹口（动漫）学院是培养动漫人才的专业学院。依托集团总部精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，致力培养一流的动漫制作人才，为动漫爱好者将兴趣转化为职业提供良好的平台。学院拥有良好的办学环境、高配置的硬件及雄厚的师资，目前还与北京航天航空大学、西南科技大学合作办学，让学员在获得技能证书的同时又能获得学历文凭。 学院就业体系完整，已与上海300多家动漫游戏公司签订人才合作协议。良好的行业前景、巨大的就业空间加上上海虹口（动漫）学院一流的办学品质，才取得了2011年学员的一次就业率达97.2%的骄人成绩。所以，您选择了上海虹口动漫学院，就是选择了成功的人生。

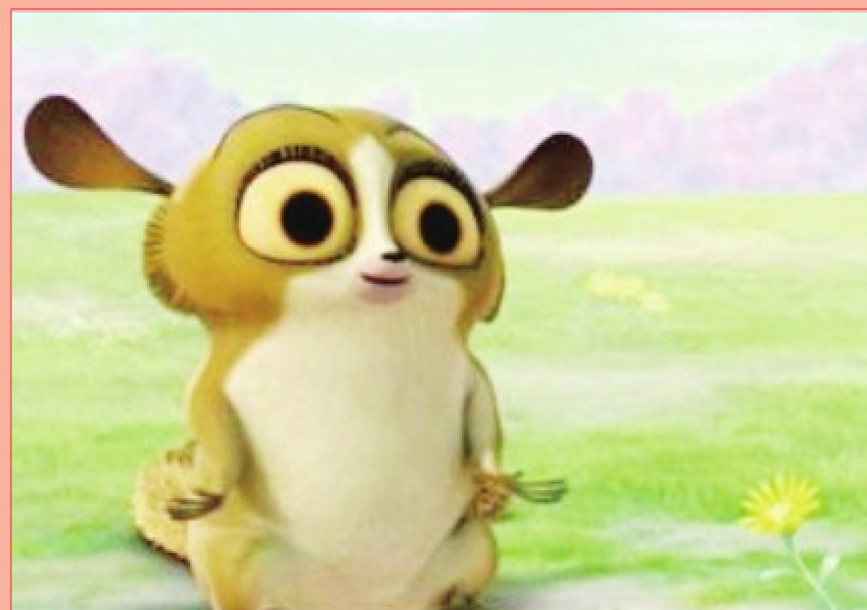
后进生为梦想起航，明天我也将成为天之骄子

当今大学毕业生不像上世纪90年代的含金量那么高，毕业即失业也很正常，关键是要用正确的心态去对待，不要自暴自弃，迷失了自己。现在用工企业很现实，希望上岗即可为企业创造价值，而不愿花费更多时间进行带薪培训。所以希望学弟学妹们做好职业规划，有技术有能力，在企业才有话语权。

小王由于大学所学属冷门专业，加上2010年就业形势恶化，真的应了那句话：一毕业即失业。在家活死人似的待了整整一个暑假，也不好意思出门。后来老妈在没与我商量的情况下给我报了汇众教育的动漫速成班，我刚开始还犹豫：我一学文科的，又对动漫一窍不通，能学好吗？转念一想，死马当活马医吧！没想到汇众针对我们这些没有基础的学员专门开设了基础班，老师手把手教学，让我在很短的时间里学到了最有用的知识。不仅如此，我们还经常到一些知名企业实习。在一次实习过程中，由于良好扎实的技术知识，我良好的完成了公司交给的任务。公司领导对我青睐有加，并主动与我签订就业合同，等我一毕业便正式工作，免去实习期。现在，我想对那些依然徘徊在职场之外的同龄人说：“选择了上海动漫学院，就是选择了成功的人生。抛弃一切偏见，与人生打个赌，我包你准没错。”

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
上海虹口（游戏）校区

游戏设计专业紧跟时尚

2011年中国整个游戏行业（包括网络游戏、手机游戏、网页游戏、家用游戏、单机游戏、掌机游戏、人才培养所有种类）的生产经营总收入将超过1158亿元人民币。

我国的游戏产业发展形势总体来看，前途一片光明。其中，网络游戏2011年经营收入预计有望达到423亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的36.5%。

网页游戏发展很快，2011年经营收入预计有望达到50亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的4.3%。

手机游戏2011年经营收入预计有望达到38亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的3.28%。人才培训2011年经营收入预计有望达到5亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的0.4%。

根据粗略统计，全国的网络游戏开发运营企业有820多家，手机游戏开发运营企业有250多家，网页游戏开发运营企业有320多家，游戏机类生产企业有1200多家，游戏机经营娱乐场所有3.1万个左右。全国游戏行业大小企业有3.4万家。

从市场规模来看，根据易观国际2011年11月份发布的《2011年第3季度中国网页游戏市场季度监测》数据显示：2011年第3季度，中国网页游戏市场规模达14.24亿元，相比第2季度增长20.2%。

游戏人才匮乏

目前游戏公司人才不稳定问题已经成为限制公司发展的最重要的因素。几乎所有的网络游戏公司都在说缺人，从策划、到研发、宣传、运营，可以说各公司的中高层人才都非常缺乏。

为什么会有这种现象呢？这是由于市场不断有新的资金进入行业，上市游戏公司也在不断扩大规模，这使得游戏人才的需求在不断膨胀。人才的供不应求使得这个行业的人才流动极其频繁，极不稳定。

尤其是在北京、上海等游戏公司密集的地方，很多游戏从业人员往往是半年更换一家工作单位；一个做出成功游戏的团队成员，很快就变成了好几个公司的新团队的领导人，游戏人才的匮乏在未来几年或者几十年中都会成为游戏行业的焦点。

汇众教育上海虹口（游戏）学院——再创育人神话

小赵因为从小喜欢玩游戏，平时常常一个人在房间玩网络游戏，父亲决定从兴趣点去培养他。一次偶然的机会他踏进了汇众教育上海虹口（游戏）学院。经过一段时间的观察和了解，学校专业老师、班主任发现他非常有想法也很有创意，在课堂上经常能提出一些自己的观点和想法，专业老师根据他的特点，会针对性的提一些问题让他去思考，经过一段时间的系统学习，他的专业技能突飞猛进，跃居班级前列。

现在的他感到了从未有过的自信。毕业前夕，在参加几家用人单位的面试时，他能和其他学员一起从容表现出自己的知识和能力，那种自信给用人单位留下了良好的印象，最终被录用到网易公司。

游戏岗前实训就业班信息

岗前实训就业班

定向培养+高薪技能+政府补贴三重保障为一体，确保培养出游戏动漫制作的高端技术人才，针对毕业学生提供直接进入游戏动漫公司工作的机会。

协议入学、岗位实训

报名即可申请获得价值8800元的3DMAX等设计软件的免费基础补习（限前10名）

2月底前凡报名学员免费赠送日语课程

针对无基础、有基础人员开通不同实训模式

当月免费试听实训课程（仅限前5名，电话预定）

页游调查数据





汇众教育 上海虹口（游戏）校区

汇众教育
本期推荐校区
青岛游戏
动漫校区

玩游戏 不如做游戏

2010年中国数字内容产业市场规模达到了2100亿元，增长率为26.4%。数字内容产业已被《国民经济和社会发展第十一个五年规划纲要》确认为重点发展产业。

动漫“黑马”领跑高薪行业

玩游戏并不简单，玩好游戏更不简单，很多家长一味的扼杀孩子的兴趣是很不科学的，真正的问题不在于孩子身上，明智的家长会发现孩子在游戏方面的天赋，当你能做游戏的时候是不是就改变了在家长心目中贪玩的印象了呢？在2012年以后你是否能成为游戏设计高手，是否能在游戏行业Hold得住，只要你有信心，汇众教育青岛校区会帮你实现这个梦想，让你成为不是单纯的玩家高手，而是游戏设计高手。

玩游戏，不如做游戏，将兴趣转化为职业

很多家长存在一个很大的误区：玩游戏就是不务正业。难道非得老老实实的读书，考功名，以后才能赚钱养家？21世纪是多元化的社会，有一技之长的孩子往往过的富足、逍遥。游戏世界是一个现实的小社会，要想把自己的游戏角色扮好，成为佼佼者，必须要有思维敏捷的头脑，过人的胆识，敏锐的洞察能力，灵活的操作技巧，这不是一般孩子能做到的，发现了孩子的优势，我们必须好好开发利用，别耽误了孩子，“剁手指”是不足取的……

游戏行业，前景光明

2011年上半年，游戏行业共发布技术性职位2578个。其中包括程序、美术、策划、测试等，占2011年上半年总发布职位的67%。非技术性职位共发布1283个，其中含市场、运营、推广、行政后勤类职位，占33%。由此可见，游戏行业技术类人才占三分之二的市场。技术为王，有技术不怕在游戏行业找不到工作。这种巨大反差正是目前我国游戏产业面临的现状，严重阻碍行业的进一步发展。由于近年来3D游戏的火曝，游戏公司对3D类人才的需求量也提升了。2011年上半年3D类美术人才需求量最大，占总美术人才的34%，共招聘332个。原画需求量招聘225个，占23%。随着玩家对炫丽的特效、华丽动作的追求，游戏公司对这两类人才的需求量也较大。游戏动作师，需求量150个，游戏特效师需求量98个，各占15%、10%。如果你求职的职位需求小，那么竞争就必然大。只有加强自身的技术水平，才能在如此竞争激烈的人才市场中脱颖而出。

“央视动漫城”落户城阳，青岛成全国动漫游戏基地

集动漫游戏、影视制作、体验展示为一体的“中国央视动漫城”落户城阳上马街道，并于2011年9月8日举行签约仪式。动漫城建成后，许多国产动画将在山东青岛完成制作，并将打造一个永不落幕的动画嘉年华。“中国央视动漫城”位于城阳上马街道，占地面积325亩，项目由中国国际电视总公司辉煌动画公司及山东欧亚投资集团有限公司双方合作。其中，在动漫创作方面，由央视辉煌动画公司提供技术支持，2011年9月8日举行签约仪式。项目计划投资至少10亿元，将于不久后开工建设，预计3年时间建成并投入使用。动漫城定位于打造室内旅游、动漫制作研发、版权交易、人才培训、企业入驻等功能齐全的商业组合体。

汇众教育青岛游戏动漫学院拥有五大就业保障体系：

1.入学即签订《就业推荐协议》；

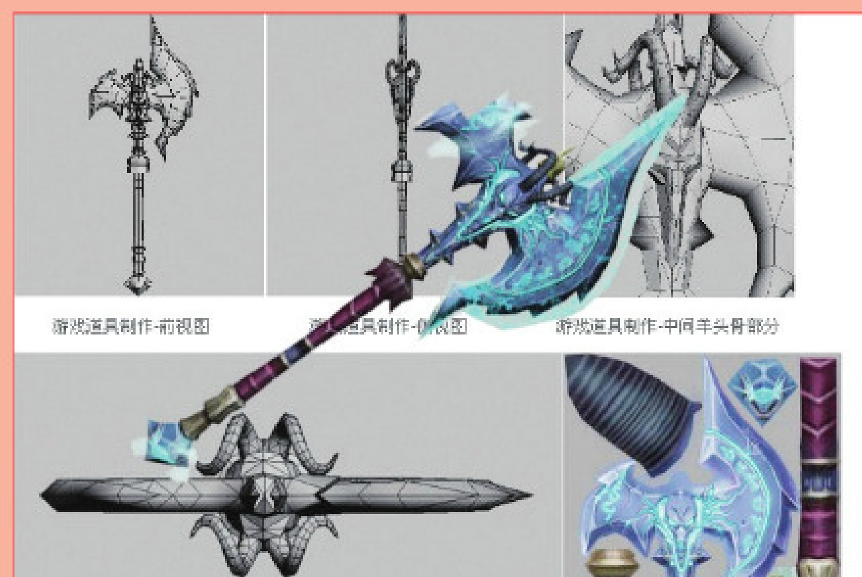
2.与百家企业建立合作关系，定期到我院选拔人才，保障学生按时就业；

3.我们注重对学生职业道路的人生规划，把职业素质、职业教育、就业指导都融入到我们的体系中，培养专业人才；

4.定期举办中小型招聘会，让学生与企业老总面对面，并且深入了解企业的现状和需求，让学员有更多的就业选择机会；

5.保证课程体系和实战性的开发项目相结合，培养了学生的实际操作与应用能力，为全国各大公司输送了大量的游戏开发与设计人才。

学生作品展示





**汇众教育
青岛校区**

咨询电话：0532-68851861

网址： http://qd.gamfe.com/

地址：青岛市南区银川西路67号国际游戏动漫产业园C座3层

风云传奇 ■制作：狂龙工作室 ■运营：火油网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演游戏
■游戏状态：封测 ■官方网站：http://fy.2211.com/

《风云传奇》限量首测游戏心得

■北京 我不认识你

火油网2211是一家名不见经传的新公司，它在《风云传奇》这款游戏中花费了不少心思和心血，自去年12月28日该游戏测试之后，获得了不少玩家的认可，那么下面我们一起来看看这款游戏的特别之处吧。

游戏依托恢宏博大的“风云”漫画系列原著背景，再现许多看过这部漫画的读者所熟知的人物和事件。

游戏画面

《风云传奇》不仅仅从视觉上丰富了可视的游戏世界，更在游戏内容上产生出更细腻真实的变化。多变的地形地貌，以及细腻而多层次的动态体验，在某种程度上将极大增强游戏的深层底蕴。此外，游戏的人物制作方面，精致细腻，动作流畅。服饰华丽精巧，风格多元，其中服饰采用了柔体碰撞的设置：可以逼真地模拟出人物身上衣服、头巾、飘带、披风等物件与身体碰撞时产生的效果。此外，该作采用了3D粒子效果系统，能产生动态光影效果。如果玩家的电脑配置足够好，将可以体验到比较华丽的光影效果。如果电脑配置较差，也可以通过调节效果选项，流畅地运行游戏。

游戏音乐

一款好的游戏往往离不开优秀的音乐效果。风云传奇的音乐及音效表现较为出色，富有华夏文化特色。主题音乐文化内涵丰富，穿透力强，抒情浓郁，旋律优美。各类场景音乐设计也颇具匠心，诸如丛林、脚步声、人物发动技能时的嘶吼声、怪物倒地的哀嚎声，剑光划破空气的声音等都节奏鲜明，效果拟真，气氛浓烈，能和谐表达场景主题。除了音乐曲目设置较少之外，各类音乐均能给人一种较为强烈的武侠震撼。

游戏互动娱乐

游戏中，虽然是传统战法道式的3职业系统，但玩家可以通过导引式的任务线来学习、升级自己的技能中包含的各类不同招式。同时玩家可以搭配各种招式，使得同样类型的技能施放的效果、表现特效不尽相同。此外，敌人的“多相”变现系统是游戏变得与众不同的关键：很多怪物会用出人意料的方式登场，此前一点预示都不会有，令人有探险式的惊悚体验；怪物刷新时会随机出现外观、名字、掉落物品都与常态小怪不一样的小Boss怪；怪物击打人物，以及人物击打怪物不再是一成不变的路数，而是伴随着随机的踢飞、掉落深渊、追击等形式，使得即使PvE都令人完全不会有疲劳感。

更多好玩的功能

游戏系统中还会提供很多新颖别致的功能，例如有趣的载具等等。游戏中的很多地图之间并不是无缝连接，当玩家需要到达地图的某一处时（比如从山顶到山脚、从河东岸到西岸、从悬浮平台到达另一个悬浮平台等）玩家将不得不运用游戏中特有的载具来实现移动。载具可以是巨大的船只，或是如电梯般上上下下、环绕移动的巨大浮石等。“神符掉落系统”会为玩家在即时PvE中提供各种随机神符的掉落（目前可能只有两种神符），而玩家在捡取了神符后，将在一定半径之内的同屏玩家同时提供短时间的正面Buff效果。

游戏平衡设定

回归传统“战法道”3职业设定的《风云传奇》，因招式百搭，使3职业形成相生相克的三足鼎立之势。相比甚嚣尘上的“多职业”，无疑具有更完美的平衡性。游戏拥有数十种武功技能，每一种武功技能下都有多个招式，玩家可以自行组合独特的个性武学。独特的混搭自配招式技能系统，不仅使游戏环境更加自由，也使职业范畴得到了延伸与交融，不同职业之间形成一种微妙的平衡。


游戏场景细腻，人物精致


日常动作与战斗动作流畅自然


回归传统职业，平衡性易于掌握


特效全开状态下，粒子特效华丽


一个好汉三个帮，玩游戏，怎么能少得了和朋友热血奋战的时候呢

蝙蝠侠——阿卡姆城 Batman: Arkham City**类型**动作**制作**Rocksteady Studios**发行**Warner Bros. Interactive Entertainment**发售日**2011.10.18

《蝙蝠侠——阿卡姆城》

双重盛宴

在哥谭的冷月下倾听敌人的动静，站在绳索上伺机而动；身手流畅而凌厉，面对大群敌人包围也能绝地反击；丰富的高科技装备，可以利用钩爪迅速攀上高楼，借助披风进行滑翔……这正是漫画中蝙蝠侠的所作所为——在罪犯中散播恐惧。

■北京 Multivac

如果世上真有蝙蝠侠，那他的生活就该是这个样子。

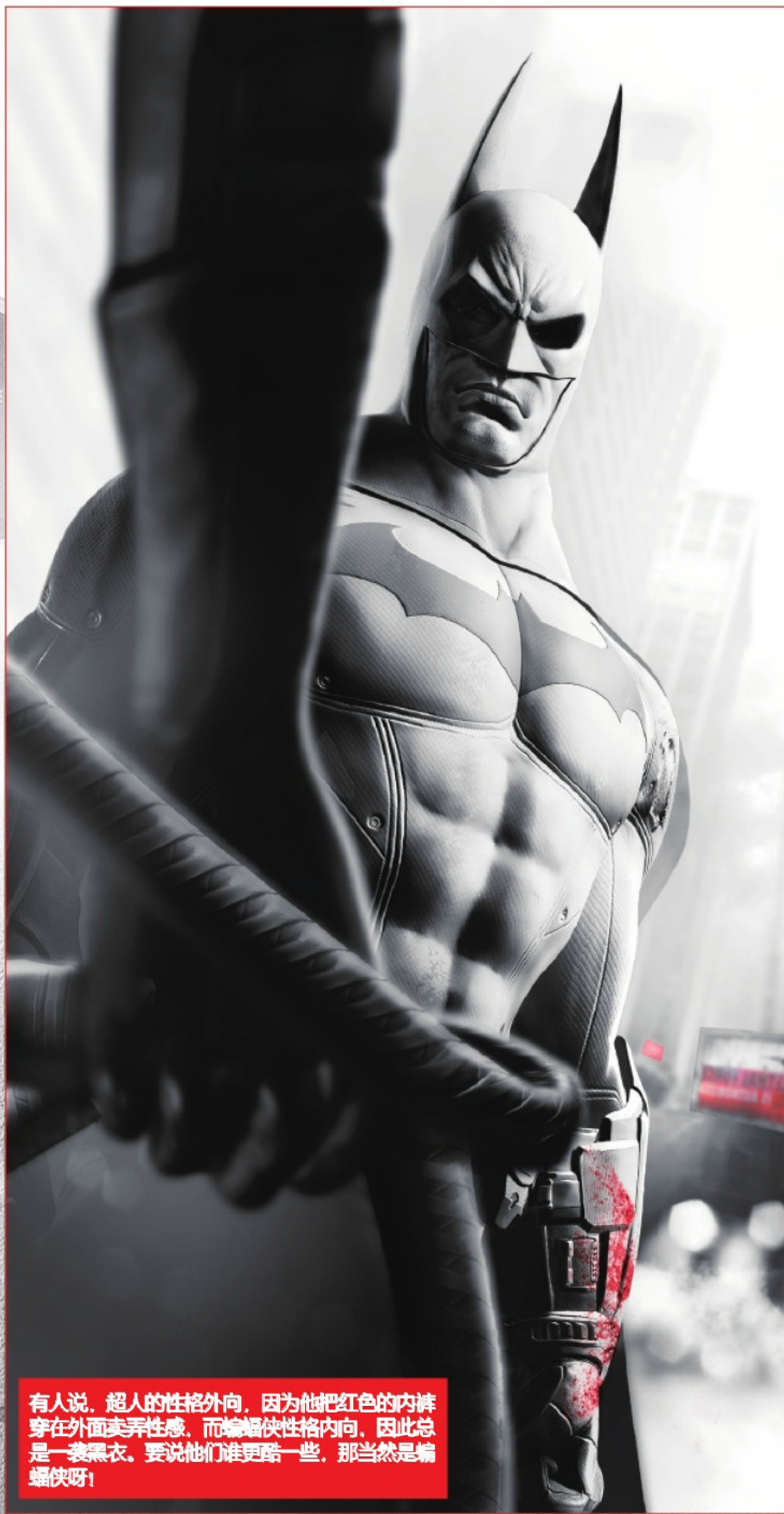
2009年《阿卡姆疯人院》推出时，就曾引起一片赞叹，它堪称完美地呈现了《蝙蝠侠》的世界，证明漫画改编游戏可以做到这么好的质量，也为其它漫画游戏树立了一个标杆。而《阿卡姆城》作为续作，很好地继承了前作的优点，以强烈的代入感再次实现了玩家扮演蝙蝠侠的梦想，并将蝙蝠侠的特点发挥得淋漓尽致。可以说，无论你是一名游戏迷，还是一名漫画迷，都可以在游戏里找到惊喜。

我是原著控

《蝙蝠侠》漫画历经70年的历史积淀，有极其丰富的资源。这次游戏制作方直接请《蝙蝠侠》漫画的编剧保罗·迪尼操刀撰写游戏剧情。虽然游戏的剧情是原创的，但大量采用了漫画中的典故和背景。而对于不熟悉漫画的玩家，游戏中也提供了海量的人物和背景资料，不仅让玩家了解来龙去脉，更能进一步吸引玩家去阅读漫画正传。

除小丑之外，前作的几大Boss都没有突出表现（贝恩只在支线中出现，毒藤女只在猫女线中出现）。小丑也没有亲自出手，Boss战打的只是泥人。毕竟漫画英雄中，蝙蝠侠拥有最庞大也最精彩的反派群，制作方有相当充分的余地来选择人物。不过因为游戏的世界观是独立的，某些地方和漫画并不完全一致，像猫女跟蝙蝠侠似乎还处于友人以上恋人未满的关系，但基本的角色都延续了漫画的设定。比如阿尔弗雷德不止是管家和助手，他对蝙蝠侠相当于代理父亲，虽然无条件支持蝙蝠侠，但对他的各种要求会进行吐槽，甚至坚决阻止。至于身为主角的蝙蝠侠，则是绝对的强势，由于这是一个动作游戏，比较缺乏心理描写，和漫画相比，游戏中的蝙蝠侠更加冷酷、强硬。前一代被稻草人虐心，这一代则变成了中毒虐身，但即使在最虚弱的时候，蝙蝠侠也不愿表现出软弱，对罗宾等人更是完全采用命令口吻，显得不近人情。当他面对塔莉亚时才暂时放下戒备，而当他打算不顾一切去救塔莉亚，更是极其罕见的任性选择，显现出他凡人的一面。而正因为如此，当他在阿尔弗雷德的劝说下，终于以大局为重的时候，才真正显出英雄本色。

值得一提的是，本作对神谕（Oracle）的塑造有些奇怪。她显得并不完全理解蝙蝠侠的行事原则。当死亡之枪在城中杀人时她觉得反正都是罪犯，随他们去死，直到蝙蝠侠说明真相为止。而在“无面杀手”支线中，她甚至怀疑蝙



有人说，超人的性格外向，因为他把红色的内裤穿在外面卖弄性感，而蝙蝠侠性格内向，因此总是一袭黑衣。要说他们谁更酷一些，那当然是蝙蝠侠呀！



由于《蝙蝠侠——阿卡姆城》有一定的原创性，因此游戏中会有蝙蝠侠和贝恩并肩作战的桥段

（左上图）本作的谜题的数量大大增加
（左中图）从上方伏击敌人，将其倒吊的技巧仍然健在
（左下图）对站在一起的两个敌人可以从后面潜近，同时消灭

（右上图）和诸多著名漫画英雄一样，蝙蝠侠也让无数坏人闻风丧胆
（右下图）与漫画比起来，游戏中的蝙蝠侠更为冷酷











蝠侠！大概由于她的态度，蝙蝠侠在言语中也对她不甚客气。至于游戏对贝恩的刻画则比较令人失望，漫画原作中他并不是一个徒有肌肉的暴徒，而是一个智谋和力量都不亚于蝙蝠侠的强大对手。他曾经看破蝙蝠侠的身份，并将蝙蝠侠的脊椎折断，也曾被Ra's选为另一个接班人，在蝙蝠侠的帮助下甚至一度改邪归正。游戏中他同蝙蝠侠并肩战斗的时候，一时让人以为游戏终于要有所突破，让贝恩这个人物有点深度了，不料最后还是把他写成坏蛋，还是为了把泰坦药物据为己有这么低级的理由。贝恩可是连蝙蝠侠都不大惹得起的人物，值得为区区几罐泰坦费这么大劲么！

至于很多人谈到《阿卡姆城》的主线故事不能要，以及《阿卡姆疯人院》的开场像极了《星际传奇——逃出屠夫湾》，那是另一个故事了……

我是游戏控

《阿卡姆城》走的是写实路线，采用了诺兰版电影和漫画混合的风格，打造出一个黑暗压抑的罪恶之城。游戏的细节相当出色，比如门锁密码和场景是挂钩的，小喽啰之间的聊天也包含有大量的信息，比如小丑女被塔莉亚绑架后，喽啰们会说没看到小丑女了。哥谭市的气氛也很到位，各个区的建筑特点也很明显。

蝙蝠侠作为一个完全没有超能力的超级英雄，战斗主要是靠一招一式来体现的。游戏中的招式十分丰富，很多动作可以找到现实的来源，充分突出了人物的格斗特点，猫女连吻带揍敌人的那招不知让多少人想入非非……而作为一款美式动作游戏，本作的打击感异常出色。组合技十分利落，也算是难能可贵了。

至于谜题方面，毕竟蝙蝠侠号称“世上最伟大的侦探”，不是只靠拳脚的。侦查模式增加了探案的要素；除了延续前作的潜行和透视外，利用道具制敌得到了强化。像用电枪破坏电子干扰、用干扰器使敌人的枪卡壳等。同冰冻人的战斗也突破了单纯的Boss战模式，要根据资料中的弱点选择不同的攻击方式。谜人也从前作的调剂作用变成一条重要支线，谜题极大丰富，难度也大大增加。

最后，不少人都在抱怨，蝙蝠车呢？前作中蝙蝠车好歹还来打了回酱油，这次连酱油都没了。蝙蝠飞机也只是来空投了一次装备而已。确实，这一作的道路不适合开车，而钩爪配合滑翔，行进速度非常快，两分钟穿城而过，几乎让人不觉得地图大了3倍。不过面对被水淹的城市，在水面上移动只能依靠造浮冰也忒惨了点，蝙蝠侠好歹该有个快艇吧……如果续作真的是“阿卡姆世界”的话，至少车船飞机都有用武之地了。





（左上图）游戏新增了不少新装备
（左下图）通关之后，我们可以更换各种服装
（右上图）惊鸿一瞥的蝙蝠飞机
（右中图）罗宾出现了，可惜不能在剧情中使用
（右下图）侦查模式不仅能看到敌人的位置，还能了解他们的状态







变节行动Renegade Ops**类型**射击**制作**Avalanche Studios**发行**Sega**发售日**2011.9.13

《变节行动》

80年代的怀旧烟火秀

我们这代人玩着《魂斗罗》《赤色要塞》《沙罗曼蛇》这些只有最简单乐趣的游戏长大，感谢《变节行动》，让我们重温了这种乐趣。



给古老的游戏方式披上亮丽的现代图形外衣，这种游戏在如今已经越来越常见，《变节行动》便以这样的方式展现了一次极佳的融合

■北京 Digmouse

2010年初，瑞典独立工作室Avalanche Studios手中的招牌作品《正当防卫2》即将完工，无所事事的高级制作人Andreas Thorsen在自家的Avalanche 2.0引擎里四处游荡时突然冒出一个主意：如果把《正当防卫2》的第三人称视角再往上拉90度会怎么样？用现代图像引擎再混搭进那些中古老游戏的游戏模式会怎么样？当概念图出炉后，Avalanche Studios众人一致认为，没错，这就是我们要玩要做的游戏！恰巧此时世嘉正在寻找可以制作这样一款拥有不俗画面和简单上手难度的射击游戏的开发商，双方一拍即合，跨平台作品《变节行动》就此诞生。

重现儿时乐趣

如同开篇所言，我怀念上世纪80和90年代那些操作简单却令人上瘾的游戏，如同一部充斥着爆炸和拳拳到肉的老派动作电影一般简单粗暴，而《变节行动》便是这么一款回归本源的作品。

游戏的操控非常简单，虽然无论键盘还是鼠标，都能获得流畅的游戏体验。但正如游戏启动界面所提示的一样，手柄可能更适合《变节行动》的操作，毕竟这游戏的流派就叫做“双摇杆射击”（Dual-joystick Shooter）。在手柄的支持下，游戏的操作手感非常出色，战车的加速、急转、甩尾和武器的360度瞄准都非常顺畅，一旦进入游戏，你只需要做一件简单的事：把一切会动的东西炸成渣！什么剧情啊拯救世界之类的大话都是扯淡，只要告诉我“去哪里，杀什么”就好了。

在极尽简单的背景和游戏方式之外，《变节行动》最让人惊艳的是画面。和同期的另一款同类型游戏《格林机枪》（Gatling Gears）的卡通画风与人设相比，《变节行动》的人设和画面硬朗粗犷，以2D绘制的角色背景和过场动画颇有美漫之风，而凭借着制造出了《正当防卫2》那极尽壮美的丛林世界的Avalanche 2.0引擎，《变节行动》给我们带来了一场华丽的杀戮盛宴。不论是郁郁葱葱的丛林山脉还是炙热难耐的无尽黄沙，配上漫天飞舞的枪林弹雨和爆炸产生的冲天火球，驾驶战车取敌人首级也成为了一场视觉

享受。

诚意十足的小品

不过你要是认为这只是我们十几年前玩到的《赤色要塞》的"高清华丽版"那你可就错了。Avalanche还在其中加入了RPG角色成长的成分：每个角色你都有不同的能力，还有自己的独立等级，每提升一级均可获得数量不等的升级点数，在每一关的开头可以用这些升级点数强化自己的战车，升级项目则分为防御、攻击和战术3类，例如主动回复生命、提高副武器备弹数、缩短特殊技能冷却时间等等，而这些解锁升级只能选择几项同时装备，初始只能装备2项，15和30级时开启第三和第四个栏位，使得玩家必须根据关卡特性、自己的风格以及水平选择最合适的升级项目，进一步提升了重复可玩性和深度。

游戏战役总共9关，每关除了完成任务必须的主要目标之外，时不时还会蹦出可选的次要目标，其中就有我们熟悉的"开车救人质"，而主要目标不外乎"炸掉这个""炸掉那个"，例外的是某些地方需要主角占领敌人基地或者打开开关等等，这时玩家所要做的是不停的狂按空格或者手柄的A键然后看着屏幕上主角大打出手、拳打脚踢的静态漫画剪影。大部分主线任务还都有时间限制，拖得过长就会出现倒计时催促玩家赶紧完成，某些关卡的时间之紧张，还真是相当有压迫感。在轰杀包括步兵、吉普车、装甲车乃至重型坦克之类的潮水般涌出的敌人时，干净利落地完成击杀还能全身而退的话会积累名为"Damage Streak"的奖励槽，连续击杀敌人数量越多累积的奖励越高，在连杀中断（死亡、战斗结束等等）后还会给出评价并记入总分，而完成关卡之后还会根据玩家的表现进行评价，评级从低到高一共有15级之多，给玩家极大的成就感。

我们不能要求更多了

虽然《变节行动》的9大关卡拥有多种风格，以及颇为有趣的角色定制系统。但关卡本身并无多少变数，没有突破此类游戏的固定模式。除了第一关结尾变身直升机的一场空中追逐战让人眼前一亮以外，大多数任务中玩家只需要将眼前一切会动的物体用各式武器轰杀，不断的扫射和爆炸声中，不免有些审美疲劳。

但抛开这些不谈，Avalanche Studios用《变节行动》为去年的小品级游戏市场奉上了一道顶级大餐，不论是手感极佳的操控、快感十足的射击还是华丽到极致的画面都让《变节行动》值回票价，能重温《赤色要塞》和80年代动作电影式的畅快游戏体验，这些已然足够。P











（左上图）"变节行动组"5人小队
（左下图）小队的老大Bryant将军
（右上图）Gordon Freeman乱入
（右中图）压迫感十足的Boss战
（右下图）爆炸多到甚至让人有些审美疲劳

屋顶狂奔Canabalt**类型**动作**制作**Semi Secret Software**平台**iOS**最近更新**2011.12.20

《屋顶狂奔》纵情一跃

有没有人曾经想过，如果一部游戏只用一个键来完成，将会是怎样的形态？从FC乃至古老的《Pong》开始，游戏便几乎从来没有用一个键完成过。就连极为简单的《Pong》，都需要两个键（上或下）来进行游戏。

■上海 S.I.R

随着切水果、割绳子绳子、“鸟打猪”等天皇巨星级游戏的轮番轰炸，手机游戏市场已在App Store的推波助澜下，以强势的姿态挤压着传统的掌机市场。每个成功的iOS游戏都力求让人在10分钟内上手游玩并沉浸其中，简单而有力的游戏性几乎与那些上世纪80年代的经典街机一样优雅而美丽，甚至在数量和创意功夫上有过之而无不及。考虑到手游日益壮大的玩家群，“小品”这个子栏目也会不定期加入一些手机游戏，旨在介绍一些现今智能机平台的优秀作品。望能在软文林立的手游媒体保留一份独立。

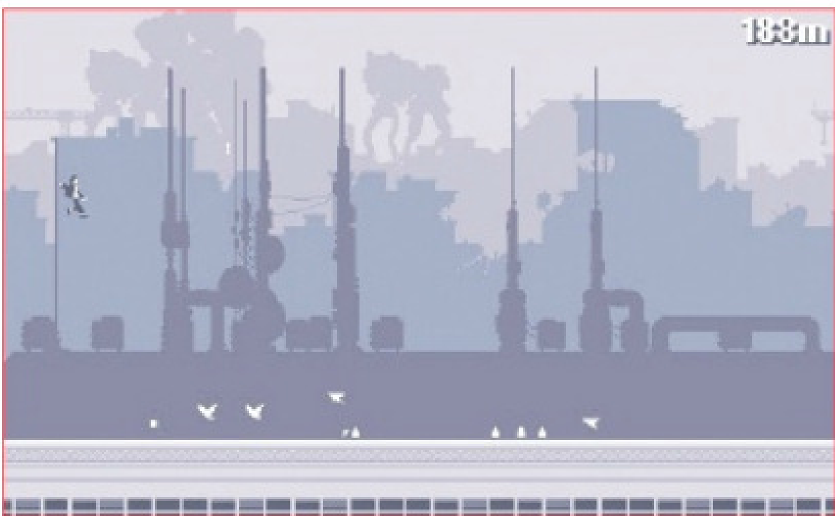
言归正传，我们继续来讨论“按键”的问题，虽然《超级马里奥兄弟》这类游戏需要用到上下左右AB一共6个键才能形成完整的游戏。但我们更深入地想下去。其实这些游戏，都是由许许多多的“单键”来完成整个交互的。在《超级马里奥兄弟》里，A代表着跳跃，即便只有这个键，马里奥依然可以跃上平台，头顶金币和砖块，还能够踩踏敌人。除却方向的控制，其实A这一单键可当做一个独立的部分对待。而我们如今动辄十数GB的大型游戏，正是由无数个这样的“单键互动”组成的。

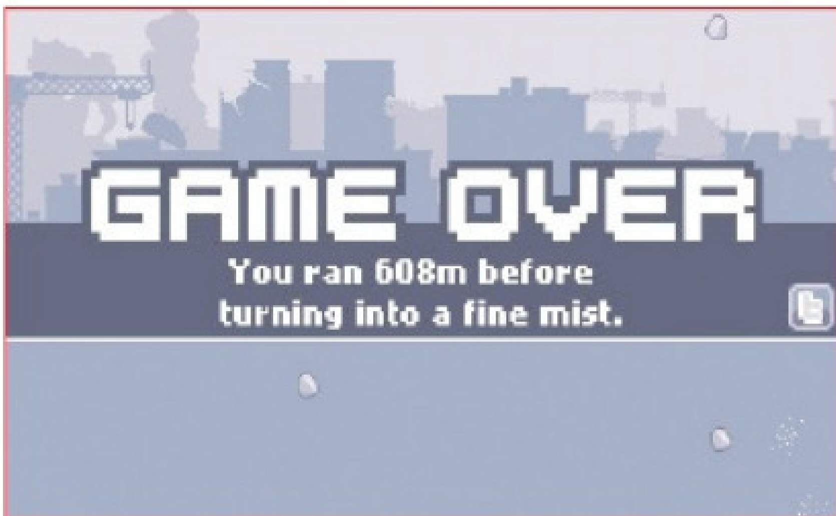
而如今，《屋顶狂奔》不仅只是复古，它甚至比最初的游戏还要寻根溯源，将一切复杂和冗余的部分摒弃，留下的只有最纯朴的平台跳跃乐趣。它没有故事背景，但在游戏的最初5秒就紧紧地抓住了玩家的心，他们发现自己操纵着一个穿着西服的男子，从一幢大楼的落地窗内一跃而出，似乎被无形的敌人追赶。他不停地在楼顶和广告牌间纵情跳跃，时而躲避落下的飞弹，偶尔出现的纸箱也会将他绊倒。在他狂奔的过程中，楼顶小歇的白鸽随之惊飞而起，空中掠过未来战机的身影，背景的两个机器人永远在互相角力，四周全是战争的硝烟，但其图像却是由大颗粒的黑白像素构成，简洁而富于美感，发散着独特的暴力美学气质。

为了体现“一键”的精髓，游戏让角色自动向前奔跑，玩家只需关心他的跳跃时机和力度。随着主角越跑越快，这种时机便越难把握，最终让玩家输掉游戏。而游戏在结构上，采取了随机生成关卡的设定，保证常玩常新的同时，也将他们的注意力集中在单纯的跳跃上。

在这款游戏的带动下，陆续有各种同类和改版的iOS游戏诞生，从而催生了一种新的游戏类型“跑酷”。如何在缺少实体按键的移动平台上展现不俗的游戏性，《屋顶狂奔》给了我们一些新的启示。









（上左图）远处的广告牌上写着制作公司的名字
（上中图）空旷场景，互搏的机器人，西服男子，未来战争……简介的画面里有丰富的元素
（上右图）游戏没有终点，玩家只能不断自我挑战
（下左图）本作由独立游戏界的音乐圣手巴拉诺维斯基（Danny Baranowsky）谱曲，音乐有一种动作大片的感觉，让玩家始终维持着紧张的情绪



有些屋顶上会有许多白鸽歇息，很有吴宇森风格

快打旋风FinaFight**类型**动作**制作**Capcom**平台**iOS**最近更新**2011.9.30

《快打旋风》

新平台，新难度

随着《城堡毁灭者》在2009年爆热，被一度认为已退出历史舞台的格斗清版过关游戏近日颇有借尸还魂，卷土重来的征兆。坐拥《名将》《吞食天地》等一代经典的日本老字号Capcom自然不会放过这一大好商机。

■上海 S.I.R

之前Capcom将自家的清版游戏几乎在XBLA平台上刷了个遍，也算小赚一笔。此番《快打旋风》登陆iOS也显得顺理成章。只是如今智能机普遍采用虚拟按键，原作本身极高的难度如何针对其进行优化，成了这款移植作品的最大看点。

公元1989年，美国的Metro City笼罩在犯罪与暴力的阴影之下，整个城市唯有荒凉与破败。正义的市长哈格为了改变现状，对控制着当地的巨大黑社会组织“Mad Gear”下达了铁腕制裁。却不料遭到报复，爱女杰西卡被掳，这下惹恼了哈格手下两位正在练拳的能打男子凯和科迪，三人为救杰西卡正准备将Metro City闹个天翻地覆……

作为清版过关游戏，《快打旋风》不敢自称是第一个，但却绝对是引领了世界风潮的作品。自此之后，机厅中嘈杂的斗殴声和惨叫声络绎不绝，成为了人们发泄生活压力的不二选择。快打旋风确立了清版过关游戏的经典键位配置，即攻击和跳跃，两个一起按则为损血的保护技，用来解围。此后的同类游戏均只是在此基础上进行一些额外的变更，比如《异形对铁血战士》里专门有一键用来射击，而《龙与地下城》则增加了道具的选择和使用。但占据着系统主导地位的，攻击、跳跃、保护三元素却从未有过大幅的改动。而3位角色的特性亦可圈可点，科迪能力平均，容易上手；凯出拳凌厉，属于速度型角色；而哈格市长则相对笨重，攻击距离也较长，并且擅长投技，可以将敌人从空中贯至地面。角色显得十分个性化，令玩家能够各投所好，而不至雷同。

虽然《快打旋风》在当年十分火爆，但本作的高难度却让许多玩家望而却步，画面里动辄出现五六个杂兵，对角色来个前后夹击。而主角自身的HP却少得可怜，被群殴一阵便半血尽失，只能不断用保护技解围，形成恶性循环。iPhone版针对难度过高的情况， 加入了无限续关的设计，同时还可以在Special Item中开启火腿大爆发模式，在这个模式下，所有场景中的物件被破坏后只会掉出一种道具，就是恢复近满血的火腿。这样的设定不仅降低了游戏难度，亦将原有的游戏节奏完全改变，让玩家能专注于眼前的战斗，而无须考虑自己所受的伤害会影响到之后的游戏进程。可说是一个不错的尝试。另外本作设有自动连发的功能，保护技也被单独列为一键，种种设定，不仅让《快打旋风》很好地适应了触屏特性，更能让系列的老玩家耳目一新。P









iOS版标题颇具80年代风味，界面对触控做了很多优化



（上左图）《快打旋风》的难度可不是闹着玩的，画面里一直充斥着大量敌人
（上中图）第二关的Boss苏杜姆，是一个狂热的西方人，热爱日本文化，后在“街霸”中登场
（上右图）经典的打车关从此作开始确立
（下右图）市长的“大坐”深远地影响了之后的同类游戏

反英雄逆袭

英雄可以是这样的：长着棱角分明、正义凛然的脸，成天在天上飞来飞去，将群众的困难当成自己的困难。也许英雄喜欢内裤外穿，喜欢用眼罩遮脸，但这些外观全然没有邪恶感，而是打造个性化光辉形象的装饰物，他们永远正确。



在《超级大坏蛋》这部颠覆传统超级漫画英雄的动画当中，超级坏蛋最终打败了超级英雄Metroman

■江苏 防弹手柄

英雄也可以是这样的：一身邋遢的摇滚混搭范儿，举手投足之间耍帅卖萌两不误。轻翘兰花指，两眼烟熏妆，完全没有一点“正面角色”的派头。说话是娘娘腔，干啥事情都是疯疯癫癫。做人毫无原则可言，靠着见风使舵、玩世不恭、鬼点子一摞接一摞去化解各种危机，所行之事皆风流洒脱；抑或是出身即被冠以“恶”的属性，也正因为如此才没有法律的约束和道德底线的制约，将以暴易暴贯彻到底，无论是手法还是凶横度都绝非那些在喜欢在杀掉坏人之前婆婆妈妈，最后被反击再搭上若干人质的白痴所能比及……

上述两种“英雄”，相信绝大多数人都会更加待见后一种——也就是所谓“反英雄”，即并不完美，彰显反派瘴痞气质，但依然主动或者被迫去做出属于英雄壮举的角色。同传统英雄相比，反英雄无论是人格还是行为准则都存在显而易见的缺陷，这也使得此类角色比肩负“高大全”光环的完美形象更接近生活。

如果说外貌俊美、能力强大、行为正义是传统英雄的三大特质，那么只要我们稍加分析，就可以发现亦正亦邪的反英雄们同样具备——当然“外貌俊美”对于某些人而言确实值得商榷。然而同脸谱化且公式化的传统英雄相比，反英雄的创作由于是从“人”，而不是“圣人”或者“神”的角度出发，它所体现的是人性的复杂性，设定上的无章可循使得反英雄的形象并没有固定的标准可言，这不仅让他们在各方面都比近乎完美的英雄更加接近实际，而且可以让英雄的形象呈现出多元化特质。无论是影视、通俗文学还是电子游戏的编剧们，都已经在主角设置中普遍运用了反英雄的设置原则。

反英雄的起源

希腊英雄史诗被普遍认为是西方文化中英雄史观的源泉，对于今日观众而言，希腊英雄的形象往往是通过好莱坞打造的《特洛伊》（阿基里斯）、《诸神之战》（珀尔休斯）、《众神》（忒修斯）等“英雄史诗大片”来认知的，我们看到的均是由线条刚毅的下巴、轮廓分明的肌肉、古铜色的皮肤和处处散发的雄性魅力组合而成的完美形象。殊不

知，这群帅呆酷毙的猛男其实与造孽将他们生出来的神一样，都充满了人性和品格上的严重缺陷：《战神》主角奎托斯“误杀”妻女的事情，大力神海格力斯同样进行过类似的实践，只不过这两份投名状一个是纳给战神阿瑞斯，一个是纳给天后赫拉。奎爷殴杀无辜平民，这种不分青红皂白胡砍乱杀的事情阿基里斯也没少干；奎爷一心要弑父，珀尔修斯连爷爷的脑门子都给砸碎了；忒修斯总是喜欢看上别人老婆，不仅万人迷海伦，就连冥后珀耳塞福涅也不放过；就连看上去不是怎么有暴力倾向且通常是以受害者形象示人的“杯具”，如代达罗斯老爷子，照样做过因为嫉妒而害死侄子的罪恶行径……用今天的眼光来看，这哪门子算什么“英雄”，根本就是一帮偏执狭隘加嗜血的暴徒！

英雄以这种可畏形象出现在人类历史之中，其实也是由于他们自身的“历史局限性”所导致的。古希腊神话中比比皆是的乱伦、弑父、杀子罪行，其实是对蒙昧状态下人类社会的一种反应。个体在大自然面前极端渺小的时代，人们呼唤的是基于力量上的英雄，而不是品格上的英雄。或者说，人类的英雄史观就是从对反英雄的崇拜和敬畏开始的。当民族和国家形成以后，人类文明自身进化以及统治阶级的需要催生了秩序，并且演变为了规范人类行为与思想的道德教条，此时的英雄已经与蒙昧时代的兽性彻底划清了界限：他们的现象英明而高大，作风勇武而坚强，他们的品德完美无缺，一生充满传奇色彩，举手投足间都闪烁着英雄主义的光辉……这种几乎是一成不变的设置套路，在流行了400年的骑士小说中成了主角设置的模板，也让《堂吉诃德》这部打着红旗反红旗的“反骑士小说”成为了骑士小说中最著名，同时也是流传时间最长的一部作品。

反英雄真正意义上的流行是在二战结束以后的30年，经历过破坏性战争的战后一代对种种不合理的现实更有切肤之痛，他们压抑、彷徨、苦闷，经常使用一些消极方式去发泄这种愤懑之情，嬉皮士、摇滚就是这种情绪的反应。他们因为愤世嫉俗、行为夸张而被所谓的“主流社会”称为“愤怒的一代”“垮掉的一代”。作为以现实生活为其创作源泉的文学艺术在这一时期创造出了无数的叛逆形象，同今天不同的是，这一时期的反英雄常常是以揭露现实的残酷性而不是娱乐观众为目标，反叛行为也因此而常常是以被“正统”势力制服而告终。

伪非恶徒，重度英雄

如果说反英雄的第一次流行还是局限于“非主流”的话，那么今天的大众文化已经为反英雄提供了肥沃的土壤。丰富的物质、信息爆炸以及人人都可发声的社交网络，让否



（右上图）在反英雄时代，坏人看上去像好人，好人看上去像坏人已经成为常态
（右中图）但丁和奎托斯是两个大受欢迎的“反英雄”形象
（右下图）熊猫阿宝是“成长型反英雄”的代表，此类角色往往以一个无脑废柴的形象登场，在高人的指导下实现英雄之道的大彻大悟





（左上图）“错误的英雄”这一反英雄形态拥有传统英雄的目标，但对于他们来说结果重于过程，所以他们采用了传统反派的手段，例如不断杀人以维护“正义”
（左下图）超级英雄往往在今天沦为被恶搞的对象





定一切、调侃一切构成了当代年轻人的后现代主义语境，体现着非黑即白，非正义及邪恶那种传统价值观的英雄形象自然被解构和颠覆。

第一代反英雄的“反”主要体现于不良的“出身成分”，比如《鬼泣》（魔人）、《鬼武者2》（鬼之一族）、《吸血莱茵》（吸血鬼）、《猎天使魔女》（女巫）。就拿一袭红衣搭配大剑双枪的但丁来说，他玩世不恭，到处惹是生非，同时极端自信，无论身处各种险境，都能用一贯的冷幽默，对咄咄逼人的恶魔施加不屑一顾的嘲讽。但丁的“坏”仅限于言语、行为上所体现出的嚣张和叛逆，就像所有那些贴着“恶”属性标签，本质却是毫不利己，专门利人的自律式罪恶终结永动机那样。但丁老爷始终战斗在为了人类的安宁与幸福与自己的同类们血战——要说但丁为斩妖除魔宏伟事业奋斗终生，还有为母亲报仇的原因在里面。至于他那个老爹——在2000年前为了人类挺身而出的黑暗骑士斯巴达，动机就更难让人揣测了。

同传统英雄相比，由于出场即被编剧贴上了恶的标签，为了找平衡，第一代反英雄往往更受各种清规戒律的制约。他们背负着来自同族的“二五仔”骂名，血统和形象方面的原因又使得他们被主流社会拒绝在外，却要在屠戮和自己流着同样血的生物的时候，还要以不给人民群众生命财产安全带来破坏为己任。就算是有异性角色登场，最多也只能将对方当成是展示绅士风度的工具，时刻牢记那该死的坐怀不乱。

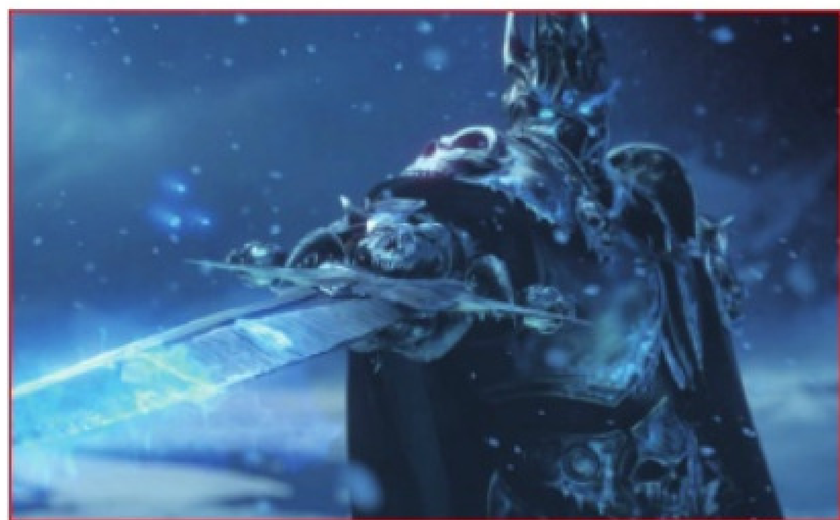
第一代反英雄的本质，其实就是“二流子形象”与传统英雄内核的混搭，这种设定公式在21世纪早期的动作、射击游戏中相当受用，然而随着时代的发展和玩家口味的变化，第一代反英雄们的饭碗也岌岌可危了。就拿曾经是简单粗暴加无脑代名词的美式FPS来说，毁灭公爵作为第一代反英雄形象的典型代表，在12年前可以很吃得开。然而这种靠叼着雪茄、左拥右抱、爆粗口、嗑药，外加时不时来点当众放尿这种粗鄙行为来诠释“坏”的老套路，对于今天的玩家而言已经彻底失效了，难怪将公爵从坟墓中拯救过来的Gearbox执行官Randy Pitchford在游戏发行前就已经要求玩家们做好心理准备，“公爵本人在今天已经落伍了，同今天的反英雄角色相比，这位统治上世纪90年代的硬汉与玩家没有任何情绪上的交流与互动。”

黑暗的公正

同靠猪鼻子插葱混饭吃的伪反英雄相比，第二代反英雄的“恶”体现于明显同法律相抵触的行为而不是外在表象，其主题往往是通过主角在其身份认同中的矛盾纠结来寻

（左上图）倘若阿尔萨斯王子也能像奎爷那样，在干掉目标（玛尔加尼斯）之后无视大腹黑的蛊惑而选择“自插”，那么他就是名垂青史的大英雄，也用不着沦落到这般下场
（左下图）但丁的原型是法国演员让·保罗·贝尔蒙多（Jean Paul Belmondo），他经常饰演一些从外表、言行上看坏到没边，而本质又无比善良的角色——这样的人如果放在现实生活中，大概就是传说中的人格分裂吧

（右上图）在《战神3》中为海格力斯配音的是堪称大力神的御用特型演员的Kevin Sorbo，在特典影像中他表示这是平生第一次扮演一个恶棍形态的海格力斯……好莱坞对希腊英雄形象的误导可见一斑
（右下图）希腊众神在今天常常被用来“卖腐”和诠释“基情”的伟大，这也是文化发展的必然需求









求同玩家情感的交织点，在暴力宣泄中完成角色的创造。对于“滥用私刑的执法者” 这一形象而言，它所寄托的人们对“制度（法律）困境与暴力解决”这一话题的想象——正义究竟是不是以暴制暴，是不是复仇，人是否有权利夺取另一个人的生命。这些都是高阶的法学乃至哲学话题，在人类目前的文明水平之下恐怕不会有明确答案。然而当你面对的“东西”已经人渣到一定水平时，愤怒和杀意，是每一个正常人类的正常反应，“A man with nothing to loss”往往是让观众在义愤填膺之中认同他们行为的惯用设定方法（此类角色如果有家人，怕是在开场之后的五分钟内全部都要被导演派发便当），于是你需要他们去大开杀戒为自己，也为观众和玩家们去解恨，手段自然是越血腥越残忍越好！

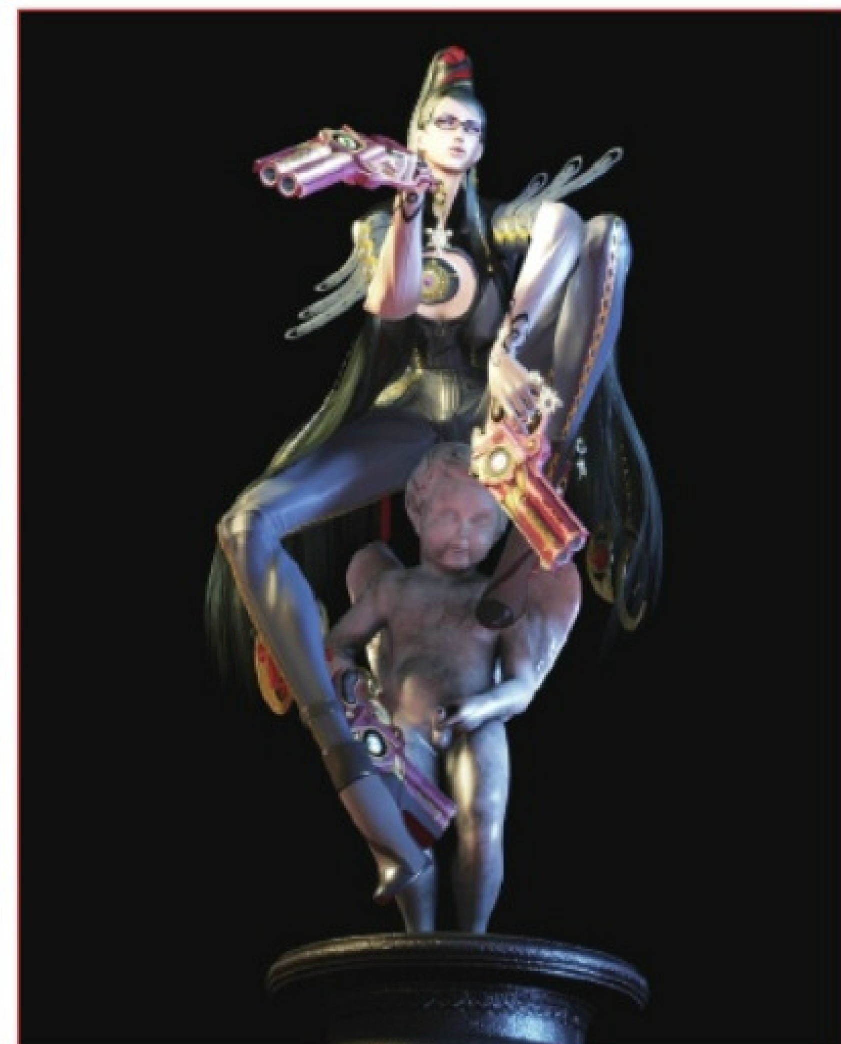
而对于杀手（如《终极刺客》中的代号47）、黑帮分子（如《英雄本色》电影中的小马哥）、流寇这些身份而言，想靠卖身葬全家的伎俩博得玩家对其暴力行为的认同就没法奏效了，尽管他们在编剧指使下干掉的都是黑恶分子，即便弄死了几个穿制服戴徽章的家伙，也一定是贪赃枉法之徒。此时就需要动用上帝的力量了，这对基督教文化背景下的观众和玩家而言可谓是屡试不爽。罪与罚、忏悔与救赎的主题，以及宗教元素贯穿了整个“终极刺客”系列。其官方故事背景中记载秃爷47有很强的宗教虔诚。在其幼年时代，当自己的那只宠物兔老死的时候，他曾经仿照基督教的仪式，为其举行了一个小型葬礼。他的座右铭是“绝不相信任何人”，尽管他曾经将全部的热情献给过神父Vittorio。在经历了一代的腥风血雨之后，47在神父的面前忏悔了自己所作过的一切，并且洗心革面，归隐在西西里岛上的一座修道院之中，在神父的感召下学会属于一个正常人的生活方式。在2代《沉默刺客》的开头，我们看到这个曾经杀起人来如同切菜砍瓜般熟练的光头大汉居然学会了照看幼苗、采摘水果。47并不是一个贪婪的人，他将一代中全部的任务收入捐献给了神父的修道院。2代中他甚至可以为了救回被绑架的神父重新出山，“免费”为犯罪组织服务，只为神父可以平安回到家。极端压抑和灰色的《生死契约》是反应47痛苦挣扎的一作。伤痛过后，在《血钱》中，显然他在行动中已经完全摆脱了生理和心理的双重痛苦，只有不停地完成针对邪恶份子的刺杀，才能让他真正体验到自己的存在，一个正常人的生活对他而言没有任何意义，因为自从离开试管的那一刻起，他就注定被上天选中，成为一个游走人间，以极端手段铲除邪恶的黑暗天使。而在正在制作中的《赦免》（瞧这露骨的标题）中，秃爷要将运作全球杀手行业的ICA作为自己的目标，与将杀手身份强加到自己身上的那群人做最终的了断，以罪人的血来清洗自己的罪恶。上帝



（左上图）靠嗑药、喷云吐雾、调戏妹子、满口脏话等手段诠释个性的方法在今天看来忒傻的，公爵确实过时了
（左下图）坏人在开枪前总喜欢废话说一堆，这总是给好人以可乘之机——其实这一潜规则对于亦正亦邪的反英雄而言同样奏效
（右上图）Diana总是在每次任务简报中向47描述目标是多么邪恶透顶——她其实是说给观众听的
（右下图）贝妮塔在同天使大战的时刻，始终避免人类世界受到间接伤害，话说被她高跟鞋踩爆的所谓天使们，更像是插着翅膀的妖魔鬼怪啊







的名义让游戏笼罩在肃穆与虔诚之下，在宗教圣词反复吟唱，气势凌厉的北欧风音乐华丽铺张之下，47仿佛一个为上帝审判罪人的圣徒，畅快淋漓的杀戮也充满了仪式般的艺术美感，让人在激动不已中为宗教的神秘、悲鸣和伟大所感染。

专干“坏事”，不干“好事”

如果说强化行为动机以及“过程邪恶而目标正义”，是第一、二代英雄的主要区别，那么第三代反英雄的行事则不依据基于二元价值观的清规戒律，而是受利己主义的驱动。由于行为和目标较正义二字都有严重的偏差，所以以第三代反英雄为主角的作品一般都使用“人性的沉沦与救赎”这一主题，尽管他们最后必然会包含一个顿悟的过程，然而他们在绝大多数时间内所作所为恐怕很难同“好人好事”扯上什么联系。其典型代表，莫过于Rockstar创造的两个形象——Niko和John Marston，二者之间的共同之处在于目标（寻私仇、赎回妻儿）和行为均无正义性可言，前者所行之事依然不过是GTA系列的万年主题——打、砸、抢，后者无论是昔日的草寇伙伴、政府军、墨西哥革命军、西部土着，只要是能给“老婆孩子热炕头”愿望的实现带来帮助，均一杀了之，毫不手软。

然而他们同专干坏事，不干好事的奎托斯大爷相比，又显得是那样的卑微和渺小。这个犹如邪神降世般的人间凶器为了复仇，几乎将希腊神话中的主要神明、英雄和怪物宰了个一干二净，堪称是人间和神界的第一大凶器。按照基督教“三位一体”的圣洁标准相比，奥林匹斯简直是一个充斥乱伦、弑父、杀子等罪行的罪恶之都，那些身上流淌着神的血的英雄们自然在上梁不正下梁歪原理的作用下一样人格扭曲。不过，这些都不是将奎爷暴行正当化的理由。试想奎爷当年如果懂得放下屠刀立地成佛，不带着斯巴达大军四处烧杀抢掠，也不会遭遇野蛮人之王那支即将砸下的铁锤，更不用靠卖身给阿瑞斯来帮助自己“开挂”。所谓的误杀妻女，其实就是将灵魂出卖给阿瑞斯之后的必然结果，而奎爷却将丝毫不反思自己的问题，将责任全部推给对方。在这种极端的偏执型人格驱使之下，奎爷不仅杀老婆孩子，亲信士兵要杀，亲爹亲妈要杀，就连前来劝架的“观音姐姐”也要杀，最后走上了反人类的不归路，弄得世间电闪雷鸣、洪水泛滥、飓风肆虐、瘟疫横行，陷入了彻底的混沌之中——如果你只看到这一切，证明你对第三代反英雄还不甚了解。

在GTA4这种基于现实世界观的黑帮时代剧风格之下，人物的性格和心理变化可以得到细腻的展现，从而让玩家认同角色，并且代入自己的思考。反观“战神”系列，

（左上图）可要牢记坐怀不乱噢，否则有损形象哦
（左下图）惩罚者和马克斯·佩恩的命运有惊人的相似，当然他们家人的命运完全一样
（右上图）以上帝的名义，杀的都是坏人，且执行者还是帅呆酷毙的那种，这有啥不对？
（右下图）“因为我想当好人”，只要长得很“德华”的反派能有这种觉悟，主角和观众都希望能给他们一个机会呀









它所标榜的雄性主义，注定不可能为奎托斯套用卖萌、铁汉柔情这样的常见反英雄洗白手段，甚至连奎爷脸上流露出一点悔恨的表情都会导致同作品整体风格的不兼容，而一味的杀戮却不强调背后的动机和积极意义，让SCE旗下的经典游戏角色沦为一个不可理喻的疯子。故从初代开始，圣莫妮卡小组就在不断补完众神同奎爷一生悲剧之间的因果关系：从自己出生、弟弟被掳、妻女被杀、母亲变怪、斯巴达被灭国、自己被众神和泰坦们耍得团团转，这一切都是在神统治之下人类的必然命运，往往凡人的力量越大，受到来自神的“眷顾”越多，其命运的悲剧性也就更为强烈。因此游戏在第三作中借助潘多拉这个萝莉角色，对“在神的统治之下，人类就没有希望”的中心进行了点题，由此我们看到了游戏在奎爷的个人复仇这条明线之下涌动的暗线——凡人为了解放自己而同神之间所进行的命运决战。在3代大结局最后一幕中，将神统治的世界彻底毁灭后的奎托斯选择了“自我和谐”，从他个人角度来看，此时复仇已经结束，自己再无牵挂，终于可以战胜恐惧，摆脱那个纠缠一生的痛苦噩梦同家人团聚。而结合这条暗线，就会发现奎爷在悟道之后发现对神肉体的报复，无法让人类摆脱神的统治。要解放全人类，避免自己悲剧继续在千千万万人的身上继续上演，就要让人类放弃对神的信仰，这才是对神最大的打击。于是他拒绝交出蕴藏有无穷力量的奥林匹斯之刃，而是选择用它来释放体内的希望之力，将其释放到神权崩坏后再次陷入混沌的世界之中，期待能够在重生的人类心中生根发芽。

干一万件坏事，最后莫名其妙地变成一件好事，这当然不是为奎爷们量身定制的潜规则。第三代反英雄的价值在于其行为思想与自己所反映的世界观并非基于非黑即白的二元对立思维，这使得作品的主题可以脱离“好人”与“坏人”的桎梏，同受众的情感有更深层次的互动，也更能彰显对人性和生活的思考。可以这样说，“第三代”作为反英雄塑造的最新发展，它的流行是现代人多元化价值观最为直接的体现，受众们更需要的是基于常理判断和情感驱动的英雄，而不是要永远正确、永远正义的主角去演绎一个个意淫出来的庄家稳赢游戏。

在1993年由阿诺主演的动作喜剧片《最后的魔鬼英雄》中，前州长大人从银幕后的虚幻世界穿越到了现实继续行侠仗义，结果被反派弄了个半死。靠小男孩主角的一张电影票才回到了自己的世界捡回一条命，硬汉也不得不感慨：“在现实的世界中，坏人才是赢家”，带着主角光环行侠仗义的事情还是在异次元空间玩玩算了……不知道在反英雄全面逆袭的今天，那位Last Action Hero还能端稳自己的饭碗吗？



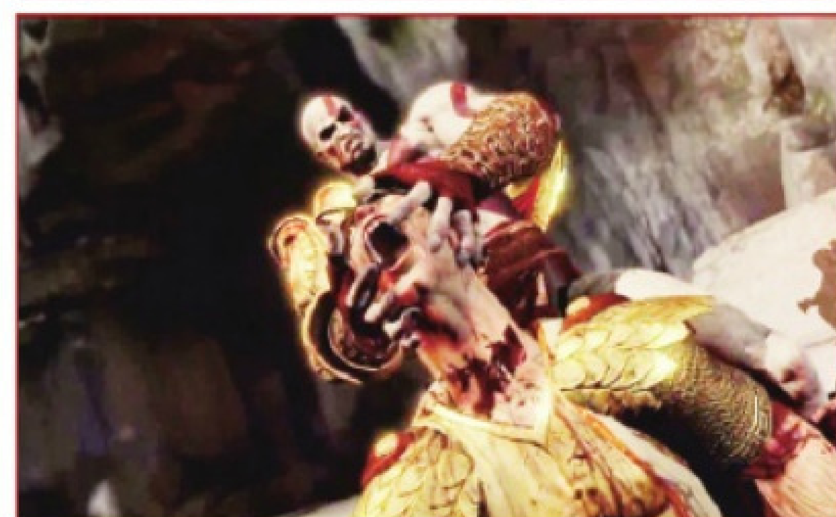
（右上图）财富和暴力表象下的GTA4用主人公Niko的在友情、亲情中的挣扎，诠释了“人性的沉沦与救赎”这一主题
（右中图）解放人类并非奎爷的本意，事实上在意识底层获得顿悟之前，奎爷从来就没想过给P民们干点什么
（右中图）以常规攻击“出圈”，以QTE终结的套路，实际上是在让玩家代表奎爷在接下来的虐杀中泄愤





（右上图）教堂是个好地方，反英雄，甚至是坏蛋进去之后都能很快被洗白，不过好人一进去之后，恐怕很快就要见上帝了
（右下图）《荒野大镖客——救赎》反应了被时代洪流吞噬的小人物们的悲惨命运





脑控的三重精意

凶残的敌人如恶狼般扑到了眼前，你带着满腔的仇恨冲了上去，突然，你眼前一黑……当你恢复意识，眼前只剩下倒在血泊中的战友们，和一根发红的枪管。一名尚有意识的战友颤巍巍的伸出食指指向你，用最后的力气说道：“原来是你小子……”



《X战警——第一战》里，年轻的X教授因为频繁释放“脑控术”扭转乾坤，表现比正传三部曲还要抢眼很多

■江苏 防弹手柄

上面所描述的，就是一次典型的“脑控”，有人将其称为心灵控制，有人叫它深度催眠控制术。在科幻电影和游戏中，为了让精于此道的主角或者反派们的“发招”过程更加简化，脑控经常被缩略为一个简单的手部动作，比如在《X战警》里，X教授只要左手食指和无名指摸太阳穴，略微翘一点兰花指即可正常发功。由于这一技能过于邪恶，且用起来高度危害人类和平，所以在使用的问题上也要实行双重标准：正派人物即使精于此道，用起来也相当收敛。X教授无需任何身体接触就能阅读周围人的思维和记忆，且早在古巴导弹危机的时候就拥有了“脑波强化机”（《X战警——第一战》），能够通过这台终端连接世界上所有的人。然而这位教授却坚决不借助如此便利转职去当“叫兽”，不到万不得已的时候，他绝不实施读心术，更不要说进行直接心灵控制了。事实上，他的脑控术首先是用来同自己的同类——万磁王率领的反派变种人对抗，其次是创造“心灵牢笼”用以压制手下学徒心中的邪恶人格。只有《生化危机4》中的教主萨德勒（Osmund Saddler），《红色警戒2》中的尤里（Yuri），《合金装备》中的“心理螳螂”这些不知天高地厚的邪派人士，才将自己所拥有的绝技用于歪门邪道之中。然而在第二条双重标准的作用下，他们最后都可耻的失败了。

吾好梦中杀人

在美式阴谋论题材电影中，我们经常看到的“洗脑”场景便是一个美国战俘（通常长着一张正义凛然的脸）被绑在电椅上，周围是一张张诡异的苏式面孔、装着颜色各异药水的大号注射器、不间断机械播放的录音……其实，将人限制在封闭空间内进行长时间、单方面信息灌输的方法即便能够奏效，当对象回到原有环境之后，很快就会恢复原状，更不要说成为《满洲候选人》中的那种“Sleeper Agent”了。

弗洛伊德的精神分析观点认为，人类所有的行为都是由动机产生的，要想改变一个人的外显行为，首先要从影响行为的最根源的动机开始，而动机正是保存于冰山底层的

潜意识中的。它巨大且不可知，驱动着处于上层的大脑皮层的全部思维运作。同“意识”相比，潜意识是不思考且难以控制的（就连主人也不具备操控它的能力），这就是强制性洗脑很难起到正面效果的原因。在电影《盗梦空间》（Inception）中，能够成功进入富二代费舍尔（Fischer）潜意识的盗梦者们也并非强塞“解散父亲能源集团”的想法，而是将“父亲希望自己走自己的路”这一个“Idea”在正面情感的引导下植入潜意识，从而驱动植入对象在可以预见的将来能做出相应的思考和行为。从心理学的角度来讲，“Inception”与梦无关，它的实质就是一名心理咨询师以催眠方式带领一个人回顾了自己的童年，重新面对了父与子之间的关系，从而在潜意识层面完成了同父亲的和解，造梦机、设计师、伪装者等角色都可以通过催眠师用语言构建的场景和人物去实现。二者之间的基本原理都是相同的，比如意识植入的第一步，都是催眠师（盗梦者）和被催眠者（被盗梦者）之间形成一种绝对信任关系，以此来解除其对外来意识的心理防御。

在《使命召唤——黑色行动》这部阴谋论游戏中，CIA黑色行动特工乔治·梅森（George Mason）在猪湾行动中被俘，苏联人德拉格维奇（Dragovish）对其进行了残酷的洗脑，在失败后（实际依然产生了一定的效果）将其投入“古拉格”，同遭受政治迫害的红军士兵们关押在一起。“波波沙大叔”雷兹诺夫（Reznov）却在不显山露水之间，对梅森实施了一次成功的“Inception”。梅森所处的环境是这样的：污秽不堪，充满了死亡气息，且周围全是意识形态高度对立面的人群。雷兹诺夫用自己那光明正大，一往无前，直来直去，明火执仗的光辉形象，让梅森产生了惺惺相惜之情，大叔主动伸出的“搅基”……不对，应该是温暖的友谊之手，也让梅森在可怖的死亡空间中找到了安全感和归属感。在二战时期就擅长政治工作的雷叔当然不需要将梅森绑起来上电和灌药，只见他在凄美的琴声和篝火旁同梅森对坐长谈，追忆往昔，共同在悲痛的过去中展望未来……由此打开了脑控对象的心灵之门。

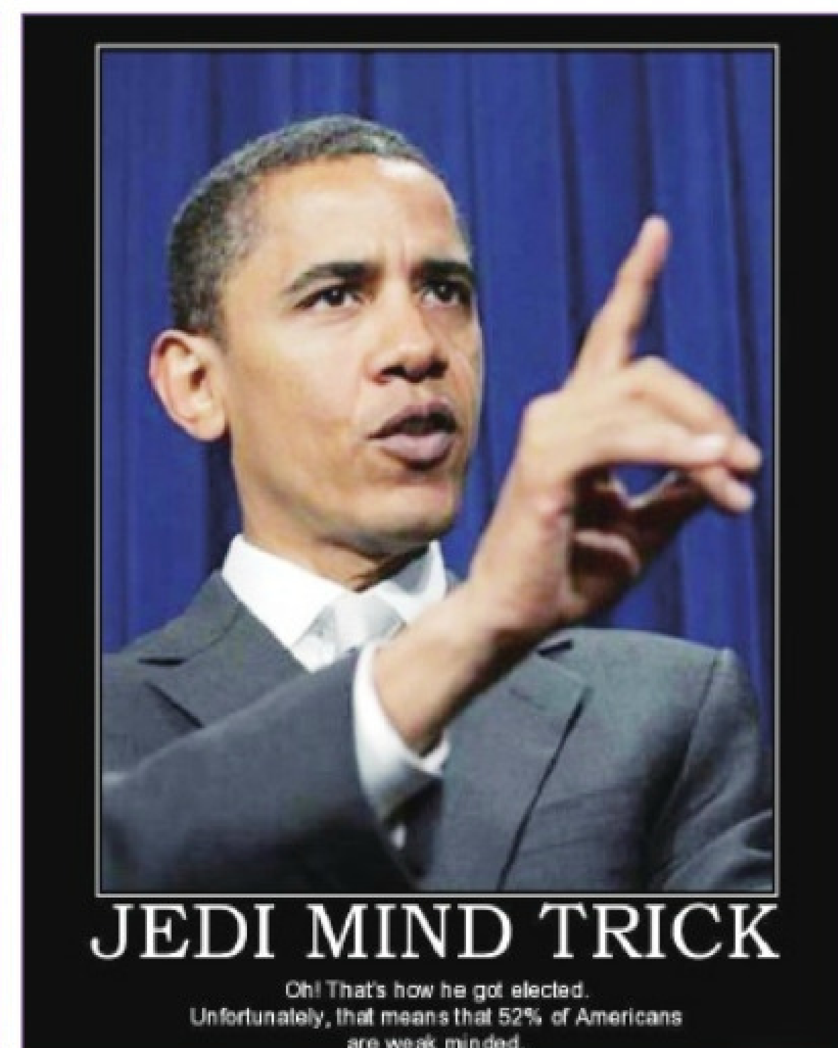
在强化梅森归属感方面，雷叔利用了苏联囚犯对这名美国人的不信任，将其定义为“和我们一样被背叛、被遗忘、被抛弃”的士兵，并且发出了“在古拉格，我们都是兄弟，我们就是军队的”的震天怒吼；在动机强化方面，雷叔所采用的方法同催眠植入是一致的，即利用人性中的弱点——人脑的决策欲，他并不是从苏联和美国的角度要求梅森去摧毁Nova 6毒气，而是如此引导：“纳粹德国、苏联和美国的旗帜也许不一样，但他们想要干的事情却是一样的，他们会利用你，就像当年在北极利用我们这些攻克柏林



（左上图）脑门子上面的缕缕湿发、暧昧的眼神，为了成功脑控Mason，Reznov拼了老命卖腐了
（左下图）科幻片最重视的是对中心要素运作原理的解释，而诺兰恰恰对“造梦机”的设定进行了选择性失明
（右上图）尤里可以称得上是国内玩家最熟悉的心控者
（右下图）国外网友恶搞的奥巴马心控术







的英雄们去夺取毒气用于冷战一样的……你必须抉择，抉择自己应该为何而战！”通过对那段痛苦记忆，雷叔让同被德拉格维奇迫害的梅森感同身受，从而燃起了他复仇之火，并且夹带了几件私货，同时也是他真正想植入的意念——“德拉格维奇（Dragovish）、卡拉夫申科（Kravchenko）、史戴乐（Steiner）这3个人必须死！”。

无论是催眠心控、盗梦还是更加悬乎的可以在万里之外随时遥控指挥的“Sleeper Agent”，其创造的方法都是相同的——在瓦解潜意识的防线之后创造与原有人格不相容的属于“另一个人”的行为记忆，即以人为方式在对象身上催生出多重人格分裂症来。唯一不同的是催眠师将其与正常人格分隔，然后暗示大脑将这部分外来的人格封闭起来，不影响正常生活。在需要“使用”的时候，主控者会说出在创造附加人格时重复的特定暗语——1965版《满洲候选人》中说的是扑克牌中的“方片Q”，2004年新版中是呼唤3次受控者的名字，《生化震撼》（Bioshock）中控制杰克的“黑话”是以“Would you kindly”开头的祈使句，《黑色行动》中的梅森就更牛了，大脑中自带编译装置，能够将加密无线电广播中的数字翻译成指令，并且在无意识的情况下干掉了肯尼迪。雷叔给梅森安排的“启动密码”，其实就是他要杀的那3个人的名字，只要一说出来，大叔对这3名恶魔的刻骨仇恨不仅仅会立刻在梅森心中燃起熊熊怒火，而且“基友”的人格也会将自己完全占据——从玩家的视角看，雷兹诺夫会时刻伴随在自己的左右，而从剧中战友的角度来看，此时占据梅森躯壳的其实是雷兹诺夫的“灵魂”，如此严重的精神分裂症状，彻底诠释了“基情流”心控术的强大！

科学技术是第一生产力

深度催眠和第二人格唤醒，是理论上唯一可以在当事人不知情的情况下，使其完成复杂任务的方法，而且在现实中确实有人用过。1934年德国一名心理学家利用催眠手段赋予受害者各种人格，进行违法犯罪行为，这就是著名的海德堡事件。然而这种脑控方式对催眠师技术的要求极高，不仅需要大量的时间，而且稍有不慎就可能因为引导失误，被控者很有可能因为被控制而对催眠师产生愤恨情绪，进而做出疯狂的伤害行为。在心理惊悚和科幻题材电影/游戏中，编剧们其实早就设计好了效率更高，副作用更小，且更加不靠谱的脑控手段。

社会性昆虫生物控制

蚂蚁和蜜蜂是典型的社会性昆虫，拥有完整的工作分工，同种个体间能够相互合作，终日为族群的生存而劳作，

（左上图）在《魔兽世界》里，最经典的治疗职业牧师，也是一名强大的心灵控制者，这个技能经常会实现一些意想不到的效果
（左中图）2004年翻拍的《满洲候选人》为了渲染脑控的真实性，还加入了脑内芯片植入、生物工程等“高科技”，然而影片的荒诞氛围和批判力度却较老版而言直线下降
（左下图）同样，《魔兽争霸Ⅲ》里的女妖拥有完全控制地方单位的“占据”技能，可惜受限于科技成本，这个技能几乎没有战术地位







（右上图）《满洲候选人》在1965年摄制完成，但由于官方认为其中的某些情节对肯尼迪遇刺案的调查结论含沙射影，因此影片直到20年之后才获准公映
（右下图）在即时战略游戏中也同样不乏“脑控，《星际争霸》的黑暗执政官就有强大的精神控制能力





这种稳定的社会结构依靠蚁后、蜂王所释放的信息化学物质（信息素）进行统一指挥和协调。

将昆虫的特性用于进行脑控，这也是“生化危机”系列各路野心家对全人类实施脑控的总体思路。始祖病毒研究的真正突破，始于爱德华多·阿什福德（Edward Ashford）将蚂蚁基因与病毒相融合之后，第六代继承人的女儿艾丽西亚·阿什福德（Alexia Ashford）则延续了这一研究路线。她在南极研究所设立了一座蚁巢用于研究蚂蚁的社会结构，通过对女王蚁DNA与病毒的结合，艾丽西亚获得了一种能够将蚂蚁的生活习性也继承下来的病毒变异株（T-Veronica），不仅能够创造“完美生物”，而且还能与之建立一套类似蚁群的稳定社会结构。这个女野心家希望通过T-Veronica让自己化身全人类的女王，成为这个扭曲世界的主宰者。控制吉尔的“蜘蛛抱胸”以及威斯克将“维罗妮卡”病毒同T病毒、G病毒和瘟疫虫融合产生的“咬尾射”病毒，均能够让受害者沦为野心家的工蚁或者工蜂。

脑波控制

X教授、尤里和心理螳螂的脑控术原理可以归为此类，此3人的功力比较接近，前二者之所以能玩大范围的脑控，也是借助了“增益放大器”之类的“外挂”。其中的心理螳螂应该是一个精于此道，最后因为滥用而导致个人悲剧的典型形象了：母亲因难产丧生，“小螳螂”一出生即被周围人视为不祥之人，连父亲也对这个新生儿极其憎恶。7岁的“小螳螂”第一次发现自己拥有如此天赋的时候就读到了父亲对自己的真实想法，恐惧激发了全部潜能，之后用脑控术杀死了全村所有人。苏联解体之后，“螳螂”移居美国，并且用自己的特殊能力为FBI发掘疑犯的内心世界。在一次对连环杀人犯的“读脑”中，“螳螂”的潜意识被对方的变态人格所入侵，由此变得精神失常，被FBI开除。在游历四方的过程中，日益偏执的螳螂读取了上千人的意识，最终认为人类的共性就是“极端自私，只知道吞噬一切用于繁衍后代”，由此变成了一个内心世界极端扭曲的反人类狂人。

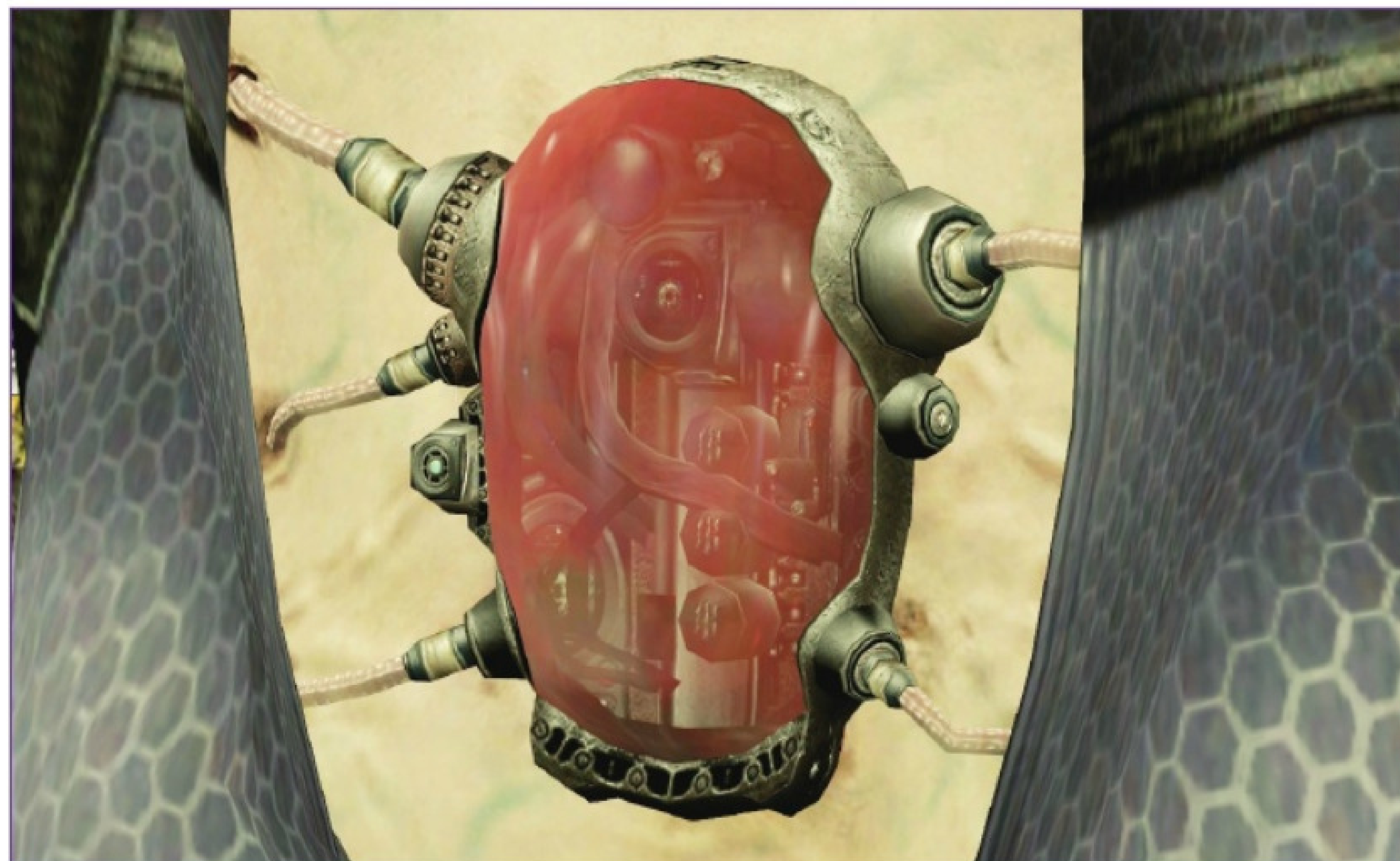
然而，脑波控制本身并没有任何的科学依据，一方面是因为脑波的功率仅仅只处于微瓦级别，纵然心理螳螂们能够让自己的大脑像无线路由那样发射脑波信号，被控制者也没有与之对应的“无线网卡”。况且脑波只是大脑的物理指标之一，临床仅能用于描述大脑的工作状态，本身并不能反映思维，更不能解码成具体的意识和指令，即便尤里们获得了“登录权限”，读到的恐怕也只能是杂波和乱码而已。

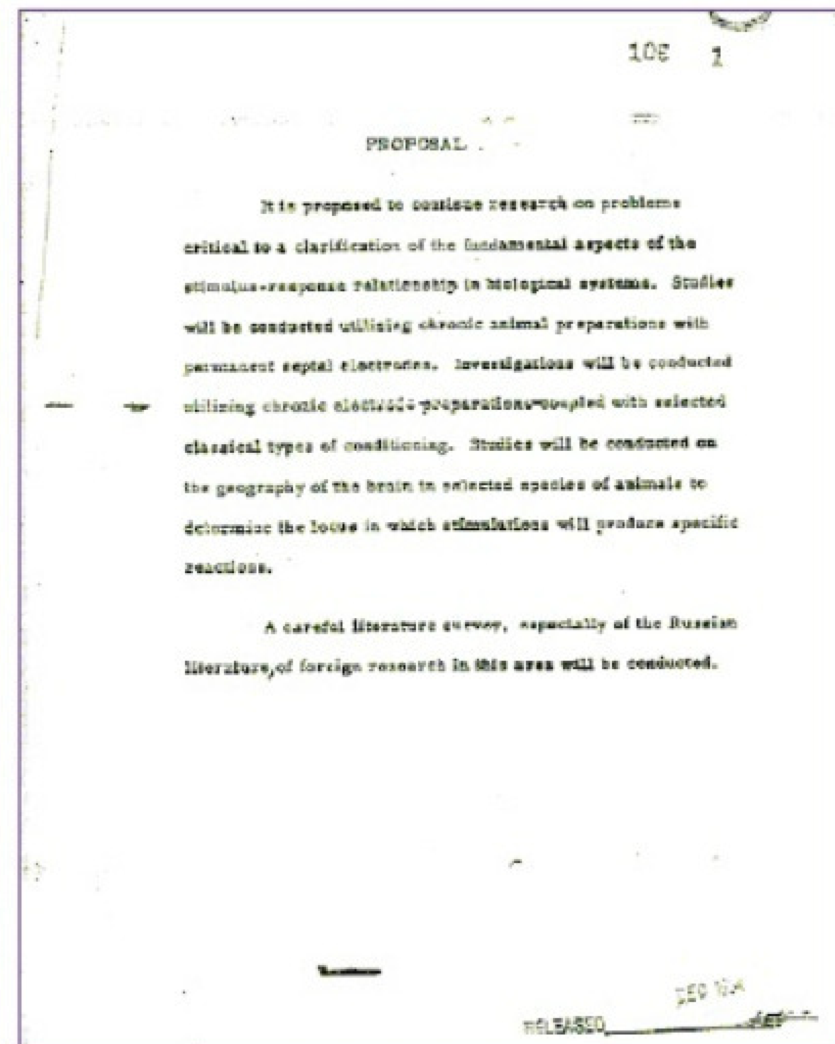
意志的胜利

上面介绍的脑控方式即便除了提供娱乐性以外，还能









105 1

PROPOSAL

It is proposed to continue research on problems critical to a clarification of the fundamental aspects of the stimulus-response relationship in biological systems. Studies will be conducted utilizing chronic animal preparations with permanent septal electrodes. Investigations will be conducted utilizing chronic electrode preparations coupled with selected classical types of conditioning. Studies will be conducted on the geography of the brain in selected species of animals to determine the locus in which stimulations will produce specific reactions.

A careful literature survey, especially of the Russian literature, of foreign research in this area will be conducted.

（左上图）列奥纳多老爷也不知道，The Apple是一件威力强悍的心控武器
（左下图）威叔为Jill量身定做的P30装置，最重要的是维持脑控技能。瞧，蜘蛛抱胸装置一被摘掉，Jill立刻就倒戈了
（右上图）里昂在村庄外的矿坑内找到的Las Plagas化石
（右下图）根据已经解密的文件，美国早在上世纪50年代就曾进行过心灵控制实验——MKULTRA

兼具操作可能，恐怕在效率和效果上也是无限接近于零的。想要在亿万人群之中实现万众归一的野望，就需要更为强大的神器了。《刺客信条》的现代圣殿骑士们，就将统治全人类的希望，寄托在发射到地球同步轨道上的几枚“伊甸园碎片”上。这种“圣物”能够为大众制造集体幻觉，有很多推动历史车轮的“名人”都曾经是“伊甸园碎片”的持有人，比如让德意志民族陷入集体疯狂，最终给全人类酿成惨重灾难的纳粹魔头希特勒……其实，想要创造这种“成就”，根本就不需要什么“伊甸园碎片”，早在80年前就已经有人开发出了行之有效的“全民脑控”技法，这就是极权主义的极致——法西斯。

“我的人民，祖国的儿女啊！多年来，我们一直是一个破裂的国度。被践踏，被压迫，被那些我们希望脱离的人所征服！10年前，我需要时间，而那些时间是你们为我博取的。你们，是支撑我臂膀的力量，是我梦想的共享者和推动者！我们的新世界改变了我们的身体。开始，这使我们虚弱，但事实上，我们变得……更强壮了。在你们为我博取的时间中，我重建了一个国家，我重建了一股力量，我还重建了我们的自尊！我们家乡的敌人已经被我们重新上了一课。我们让他们对我们的未来有了新的认识。这一天，我们再次共同进退，这一天，那些拆散我们的人将听到我们的声音，这一天，我们将成为一体，我们将永不再被忽视！梦想的守护者们，属于我们的时代已经来到了！”

上述这段颇有“元首”范儿的演讲，其实并不是出自希魔之口，而是《杀戮地带》世界观中的另一个法西斯国家——赫尔格汉（Helghan）帝国的元首斯考拉·维萨里（Scolar Visari）。从演讲的模式来看，依然是先“忆苦”，然后渲染“种族优越性”，再将这种反差引导向了仇恨与抱负，最终诉诸为群体的暴力宣泄——同400年前的那位“元首”并无二致。然而这位在24世纪掀起人类历史上最大规模集体暴乱的法西斯狂徒，所取得的“成就”却是希魔所望尘莫及的，这是因为供这个大独裁者操弄的主观和客观条件已经不可同日而语了：德国在一战战败后损失了13%的领土，而赫尔格汉人则在战败后被ISA（星际战略联盟，“杀戮地带”系列游戏主角所在的派系）的一纸不平等条约夺去了家园维克塔星（Vekta），被迫迁移到了自然条件恶劣的Helghan星，这里原本是一个高重力，充满强辐射和毒性气体的星球。他们被迫带上厚重的面具，在饥寒交迫中进行艰苦卓绝的采矿作业，无时不刻的身心痛苦都在激发着对ISA和对不能保护子民的现政府（类似于魏玛政权）的仇恨。

在这种情况下，维萨里粉墨登场了，他用高超的煽动

（左上图）《意志的胜利》，是德意志民族全面法西斯化过程中一部重要的宣传作品
（左下图）萨德勒教主大人其实是这个寄生虫社会的脑虫
（右上图）赫尔格汉帝国军无论是着装还是意识形态都深得纳粹精髓，这名士兵手举大旗上的三叉戟图案意味责任、服从和忠诚
（右下图）《神秘海域3》中的老巫婆Marlowe和腹黑男Talbot具有一定的心控能力，借助药物的帮助和心理暗示，他们差点让德雷克杀死了自己的朋友苏利







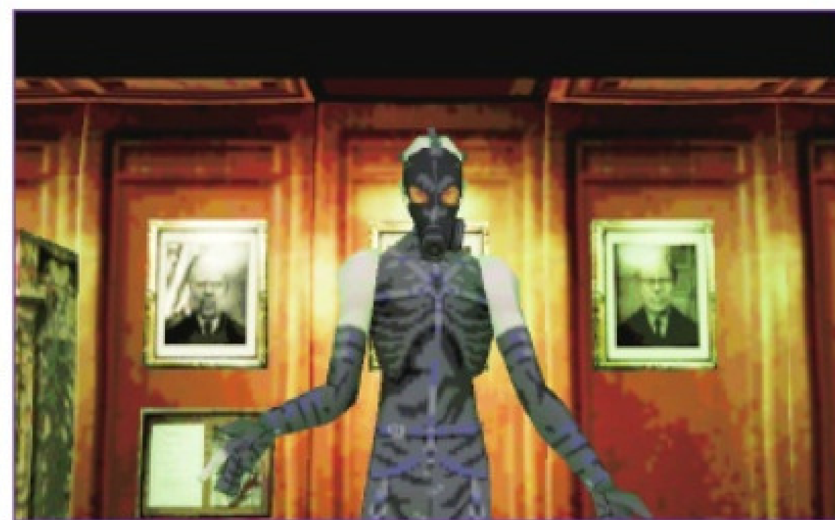


性、催眠般的雄辩吸引了大批的追随者。他传达的思想极其简单：所有赫尔格汉星上的流亡者及其后代们都属于同一个民族，是ISA和民族叛徒造成了数代人遭受难以想象的劫难，他们必须团结起来让敌人付出代价。在煽动民粹的手段上，瓦萨利祭出的依然是希魔的种族主义思想，然而难度更大。他扭转了时刻感受到亡国之痛的赫尔格汉人内心深处的卑贱意识，向民众灌输每人佩戴的那副丑陋的面具是“光荣、坚强和平等的象征，是赫尔格汉人一体同心的最好证明”。希特勒只不过将雅利安人忽悠成“高贵的神选民族”，而他的这位未来衣钵继承者在演讲中告诉每一个曾经只想，也只能撑着活下去的赫尔格汉民众——恶劣的环境已经从生理和心理上对每一个人进行了彻底的改造，他们不是为了活命而拼命的可怜虫，或者是ISA眼中的变异怪物，磨难让他们拥有了那些懦弱的人类早已经丢掉的奋斗精神，长达一个多世纪的炼狱般折磨让每一个人进化为了更加优秀和强悍，且完全超越人类的种族——Helghast（而不是原先的Helghanese，这个维萨里自创的词语融合了全新的后缀gast，它在古英语中的含义是“神圣的灵魂”）！先前的他们根本没有意识到发生在自己身上的改变，而维萨里的使命就是唤醒整个“种族”，然后一同夺回属于自己的光荣，因为“世界已经改变了我们，现在轮到我们去改变这个世界！”

结语

人类贵为“万物灵长”，骨子里就有对万物的控制欲，而人心又是万物中最多变，最难以捉摸，同时也是存在共性和一般规律的事物，在控制上具有很强的操作性。因此，脑控成为了科幻、惊悚题材中的大腹黑们最乐此不疲的事情。尽管《满洲候选人》所描述的那种控制方式过于夸张，然而一部分人总是无意识地盲从另一部分人，或者是某个“偶像”和“精神领袖”，就像梦游一样，做出十分荒诞的事情本人却浑然不知不到，这种情况对于现实生活而言绝不是虚构。无论是广义上的心理行为操控还是狭义上的脑控，它们都违反了最基本的人性，无论是在海德堡事件中盘算着自己小九九的贝尔根医生，还是像希特勒这样让一个民族丢掉理性，进入集体歇斯底里的“脑控狂”，都可以让我们看到一点，即人对人的精神控制所带来的破坏程度要远远大于直接的暴力行为。游戏中出现精于此道的大反派，大家自然能用以暴易暴的方式在历尽千辛万苦之后最终将其轰杀。不过在回到现实之后，心理操纵和反操纵往往是竞争激烈的现代社会中所必备的技能之一，设置心理防线，避开脑控陷阱，适时展开反击，这才是脑控的终极精意。P





（左上图）《合金装备——掌上行动》中的大反派Gene同样擅长心灵控制，是系列中出现的一位最讲科学原理的心战专家

（右上图）MGS中能够随意读取别人意识的心理螳螂，无论是面具后的面容还是心灵，都向玩家诠释了“扭曲”一词的真谛

（右下图）小岛秀夫将中情局特种部队Fox的心战专家基恩设定为“心理螳螂”式的意念控制高手



（左下图）从科学角度来看，脑控可是一个技术活，就连遮天巨伞——安布雷拉也得利用Nemesis这种属于巫术性质的寄生虫，才能让著名的“追爷”变得可控

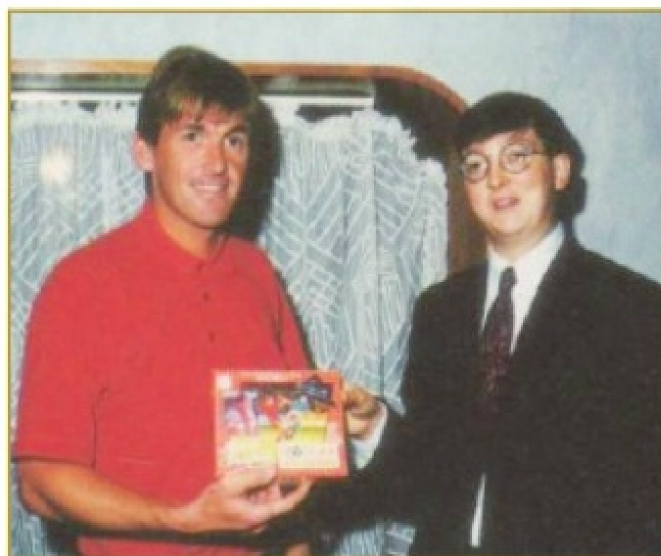


“印象”派建筑师们

尽管模拟建设游戏这几年的市场份额早已不能与10年前相提并论，发售于2006年的《凯撒大帝Ⅳ》也没有引起太大波澜，但这个伟大系列的缔造者们并不能被我们遗忘。









“印象”建筑师们创建了伟大的“凯撒大帝”系列，之后他们各奔东西，David Lester现任英国Crimson出版公司主席（右图）

■上海 CaesarZX

“Central Italy, 750 years before the birth of Christ...”

13年前，当这句极富磁性的旁白声从我家的音箱中头起，我的心就已彻底被《凯撒大帝Ⅲ》所折服。13年来这款游戏除了催生了我对古罗马的浓厚兴趣以及我使用了12年的笔名和网名之外，对我产生的影响和作用也是难以估量的。以此文向这个游戏背后的数位人物致以最忘我的崇拜。

英伦风味

1984年，坐落于英格兰东北部，靠近纽卡斯尔市的英国杜伦大学迎来了一位普普通通的新生，他其貌不扬，从初中就开始戴起的眼镜让他看起来就是个典型的书呆子，自幼对世界文明古国历史的喜好令本来就性格孤僻的他看起来更加难以融入集体，不过，这么一座古朴典雅的学府看来尤其适合他。4年后，当他捧着经济学学士学位毕业时，对自己未来似乎已经胸有成竹。这个人叫David Lester。

刚刚毕业的他对于自己所学的专业保持着相当的热情，他要把自己这么多年来所有的兴趣全部爆发出来。1988年年末，他在英国的家乡注册了一家公司.他为自己的新公司起了一个低调却又令人“印象”深刻的名字：“Impressions Software”。是的，Software，他的计划就是把自己脑中的一切都以游戏的方式呈现出来。

公司于1989年初具规模，起初他与Eric Ouellette和Edward Grabowski等几个好朋友将注意力集中在制作策略和商业题材游戏上，包括体育管理模拟，这与Lester本人对足球的痴迷是分不开的，其中最出名的一作就是邀请1985～1991赛季利物浦队主教练肯尼·达格利什代言的《肯尼·达格利什足球经理》（Kenny Dalglish Football Manager），

扬基队伍

Impressions的产品早年主要是针对英国和欧洲大陆市场的，随着在欧洲大陆一系列的商业成功，这家只有不到10人的小公司已经开始放眼世界。1992年，Lester决

定扩大公司版图，在大西洋彼岸的美国康涅狄格州的法明顿市（Farmington, Connecticut）开了一家办事处。美国的气候让这群世代在大不列颠成长的“贵族们”感受到了新大陆快节奏的气息。起初这个办事处只负责将英国总部开发的产品推广到北美市场并进行本地化。渐渐随着业务的扩大，美国办事处搬迁到了马瑟诸塞州的剑桥市（Cambridge, Massachusetts），吸收了不少美国本土员工，并在两年时间里迅速成长为一家与在英国总部一样的开发公司。同时，公司正式更名为Impressions Games，以示专注于游戏开发的决心。

在美国立足之后，Impressions英国与美国的两家公司协同制作游戏，两家保持着每年5到8部的高产速度。在这令人目不暇接的产品喷泉中，一款受到Will Wright的《模拟城市》启发、由Lester亲自设计的游戏脱颖而出，成为整个20世纪90年代最具影响力的经营策略游戏——《凯撒大帝》（Caesar）。Lester借此充分发挥出了自己在西方文明历史上的浓厚兴趣和“专业”精神，这款在Amiga、Atari，DOS和Macintosh四大平台上发售的游戏以古罗马时代为背景，玩家的任务是建设起一座座繁荣的古罗马城市，并抵御来自敌国的入侵。游戏以90%的城市建设和10%的战争内容这一模式向全世界的玩家展现了一部古罗马版本的《模拟城市》，在建设游戏玩家心目中有着不可替代的地位。

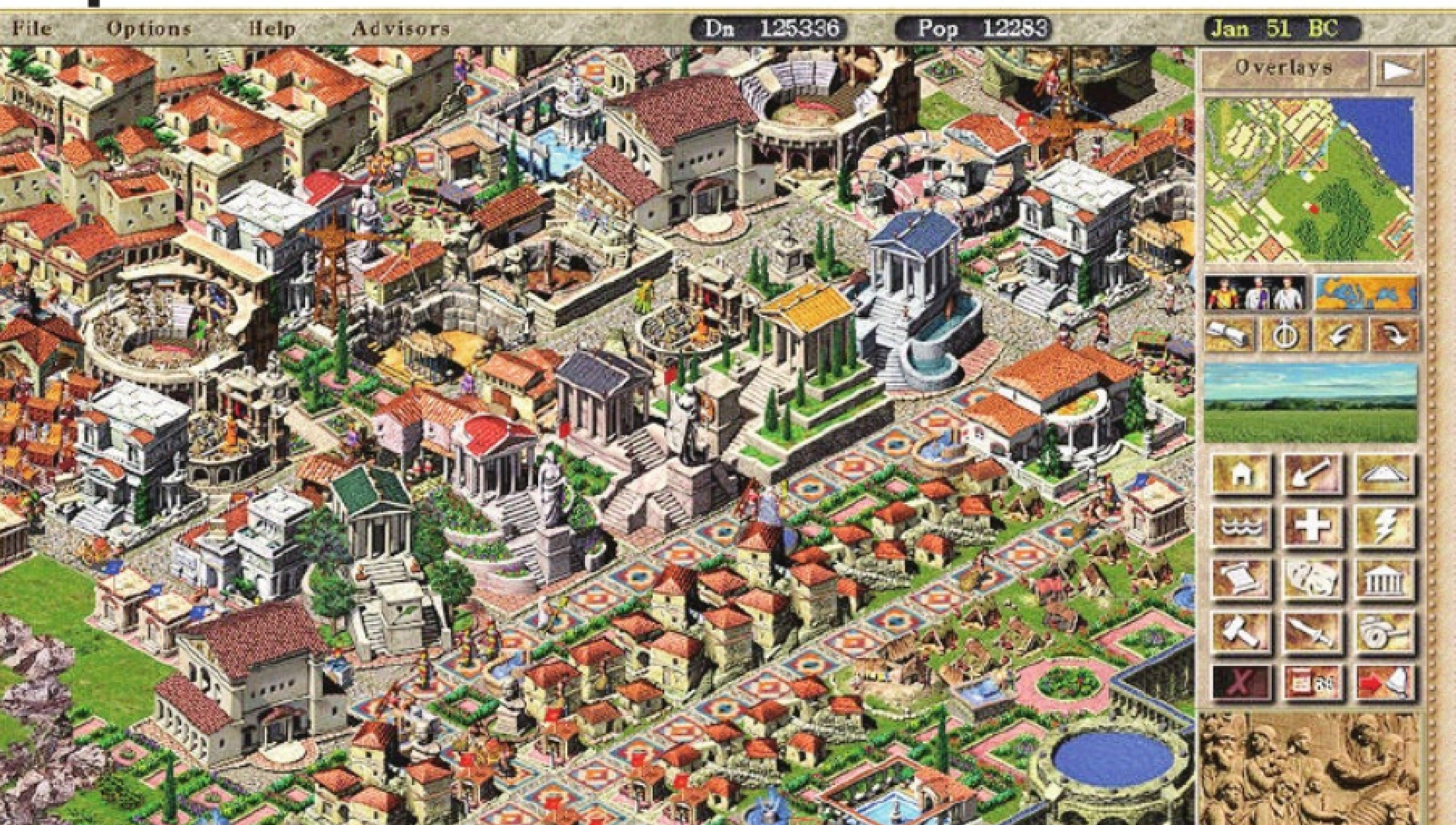
为了主持公司的发展，Lester差不多每个月都要奔波于英国和美国之间。相比美国市场，欧洲市场的玩家更愿意接受一些复杂度相对较高的游戏，因此在美国玩家的心目中，《凯撒大帝》并没有什么地位。随后Lester和伙伴们开始尝试一种新的策略游戏设计构思，对一些看似庞大的工业系统进行平易的模拟，于是在此后的3年中，《吸金航空》（Air Bucks）、《底特律》（Detroit）成了这一类型的代表作，并取得了相当不错的成绩。

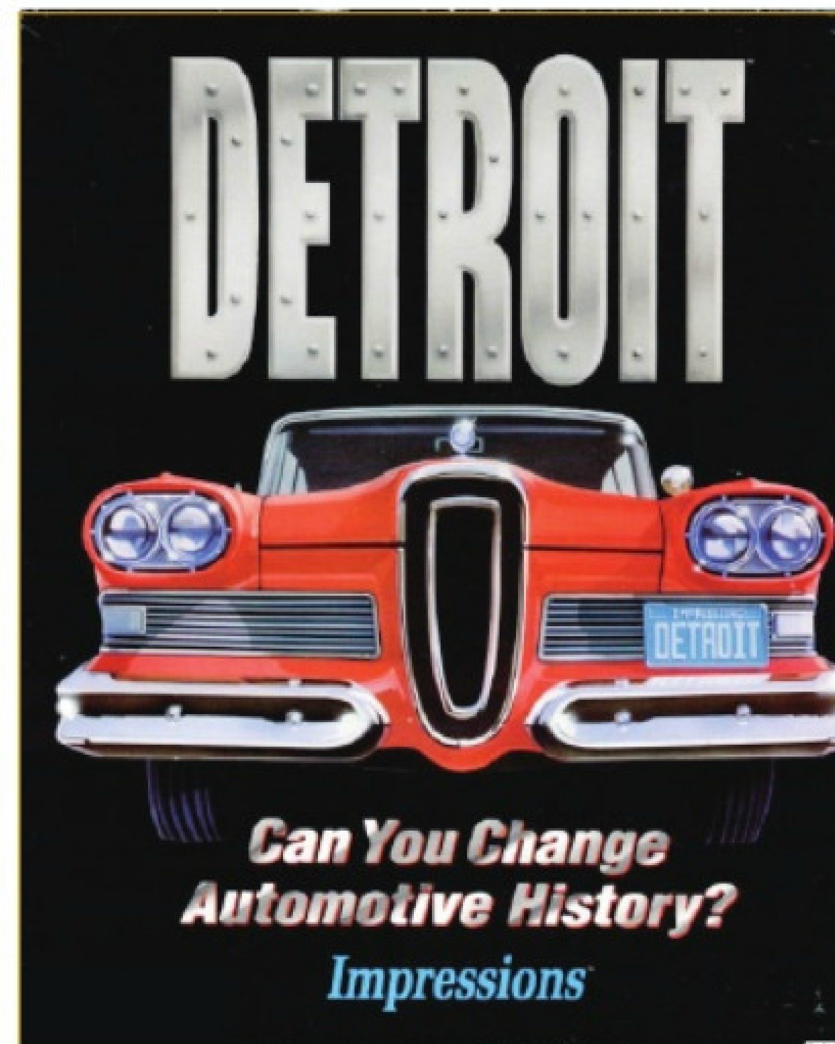
Impressions初到美国时就迎来了几位才华横溢的年轻人，其中包括美国小伙Chris Foster，正是他的提议让公司开始制作符合美国本土的商业模拟游戏，第一部就是《底特律》。这是一款模拟经营和管理底特律这座汽车之城的游戏，玩家负责从生产制造到市场推广的整个汽车工业流程。能在游戏中看到自己国家的城市，这对当时相对封闭的美国玩家来说确实是一大卖点，Impressions在美国的牌子算是打响了。而后，他们在1995年发布的最后一款此类游戏《能源帝国》将能源工业作为模拟经营的题材，同样获得了成功。

1994年，Lester和Chris Foster共同设计了后来









（左上图）到了2代，画面已经有了长足的进步
（左下图）3代让是这个系列的顶峰，大部分国内外玩家最喜欢的也是这一代
（右上图）《凯撒大帝》一代简陋的画面，繁杂的界面并不受美国玩家的欢迎
（右下图）在《底特律》里，玩家亲自管理整座城市庞大的汽车工业

与“凯撒大帝”系列齐名的策略游戏：《中世纪领主》（Lords of the Realm，国内奥美公司代理第三代时曾译《英伦霸主》）。本游戏的主程——Simon Bradbury在策划阶段为游戏系统提的不少建议令这款作品蓬荜生辉。这款以城堡建设和战斗为主题的游戏的诞生，为后来兴起的大量中世纪题材策略游戏打下了坚实的基础。

雪乐山巅

1995年，当时美国著名游戏公司Sierra On-Line（雪乐山在线）正面临从冒险游戏向更广的游戏领域进军的关键时刻，于是在首批收购计划中，他就将最擅长策略游戏的Impressions公司全资购入，刚好赶上Lester和Chris Foster设计的《凯撒大帝Ⅱ》（Caesar II）制作完工。2代相较1代在画面上的飞跃非常大，以至于后来整个系列最成功的3代和2代比较，似乎也没有这么大的进步。游戏的系统也发生了翻天覆地的变化。Sierra依靠发行《凯撒大帝Ⅱ》猛赚了一笔，Impression也因Sierra公司在美国的影响力而达到了公司业绩的最巅峰，因此对美国玩家来说，“凯撒大帝”系列是从2代开始的。

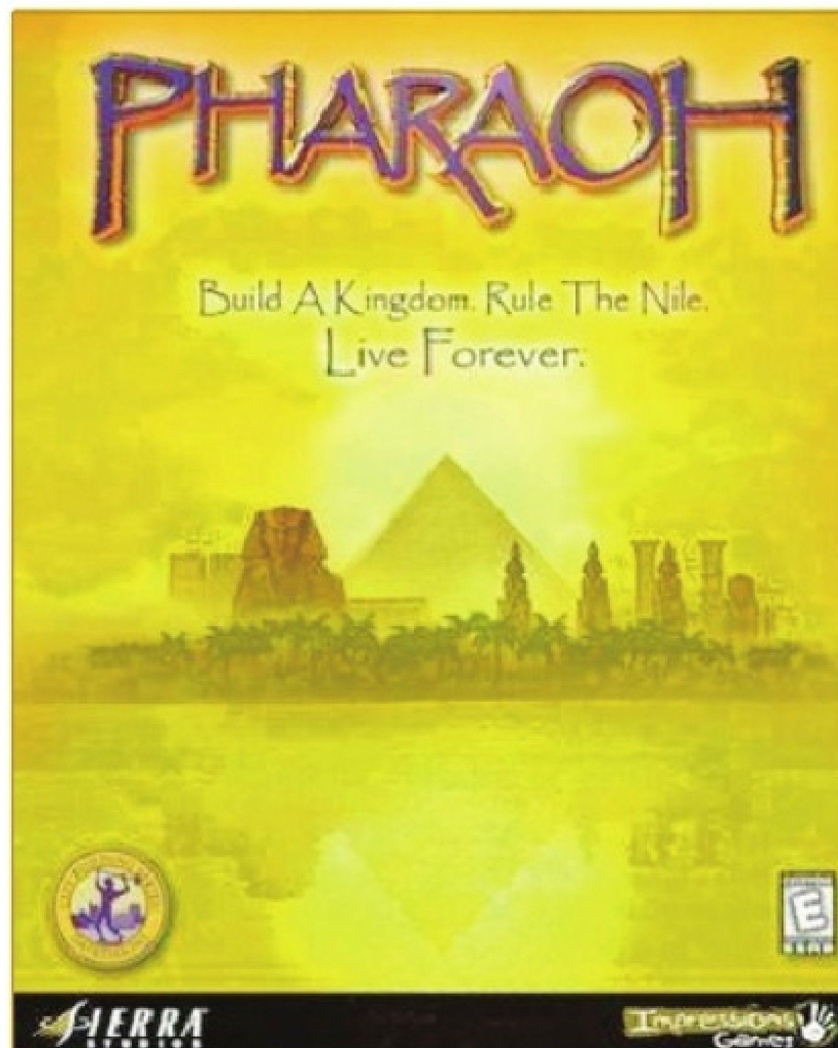
Lester是个注重游戏整体体验的设计者，他无法接受单独将注意力集中在游戏的技术、美工或者游戏性的设计上，他坚持游戏必须是一项相互协同相互融合的综合体这一游戏哲学。1992年加入公司的Chris Beatrice同样信奉这一宗旨，因此，当1996年被收购后不久，因为与母公司一些理念上的不合（古板的大不列颠与势利的新大陆之间的不合，你懂的），他将公司的指挥棒放心地交给了Chris Beatrice，并以兼职身份继续在Impressions工作，最后在1998年，他设计了他在游戏界的辉煌绝唱：《凯撒大帝Ⅲ》（Caesar III）。关于这款游戏本身已无需笔墨做任何介绍，它成为了Impressions公司最为人熟知的“城市建设系列”的第一作。尽管这款游戏已经差不多成为了一款地道的扬基人的产品，但游戏中依然隐约可见英国人特有的精致和古朴。值得一提的是，《凯撒大帝Ⅲ》的配乐作曲者大量借鉴了包括《罗马帝国的衰亡》《宾虚》《斯巴达克斯》等好莱坞第一次古罗马题材黄金时期电影的配乐，影迷们玩到此游戏必予以会心一笑。

用David Lester自己的话说：“我想暂别紧张的电脑游戏世界，去寻找我理想中的平衡生活。”随着Sierra公司的日渐衰败，David Lester回到英国，帮助公司元老Simon Bradbury和Eric Ouellette成立了新公司Firefly Studios。功成名就后他决定离开游戏行业，安心在英国发展事业。除了一些与自己的专业有关的风险投资基金的事务外，深爱足

（左上图）《尼罗河儿女》与《法老王》很相似，建造金字塔是玩家在游戏里的重要目标
（左下图）《恺撒大帝》三部曲原班人员的力作！仅凭这个口号，《法老王》就能让无数模拟经营爱好者向往不已了
（右上图）Chris Beatrice在E3上向媒体演示《法老王》
（右下图）Firefly的处女座《要塞》震撼了世界









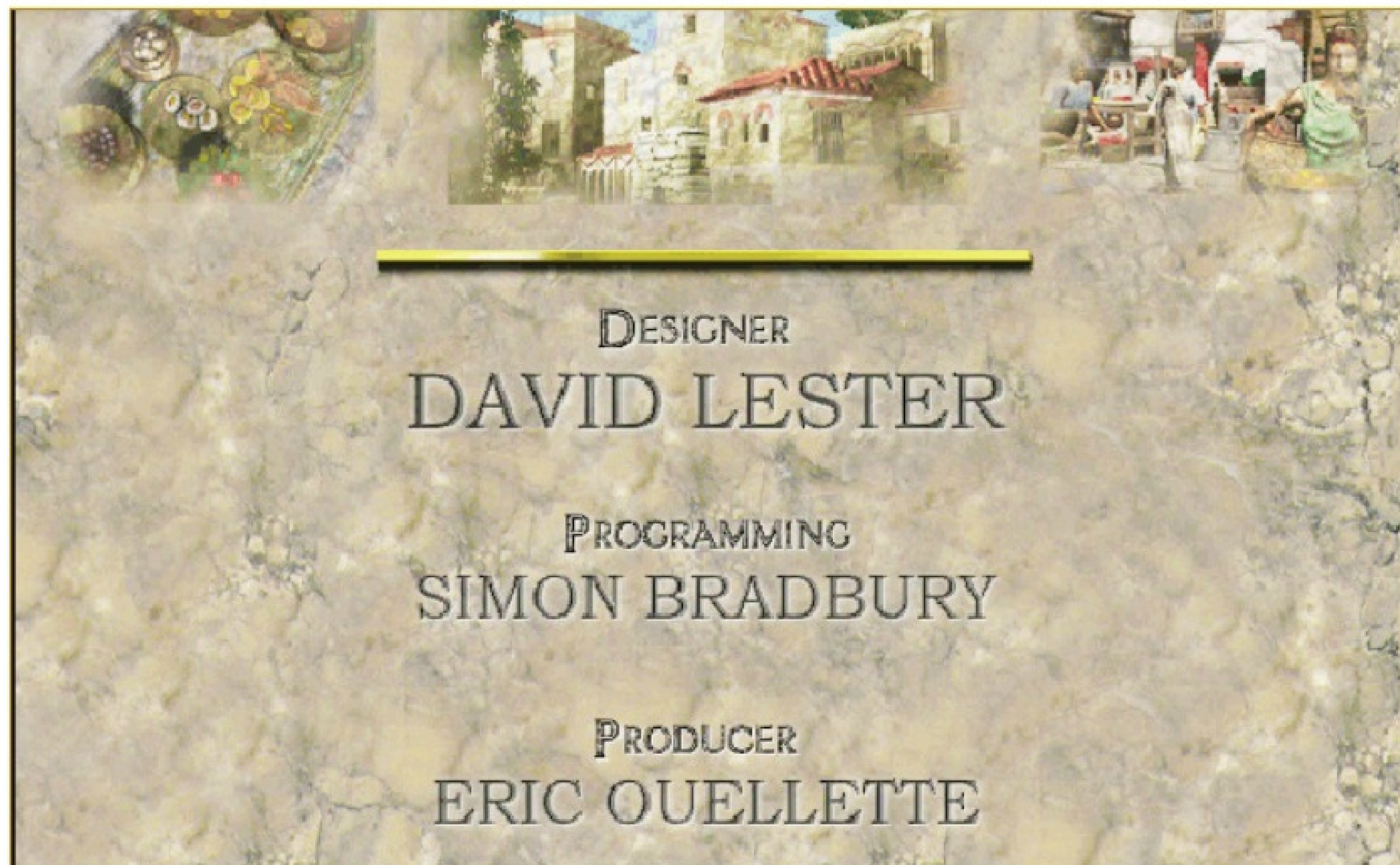
球运动的他还担任英国沃特福德足球俱乐部（Watford）的非常务董事至今。Lester于1999年2月在伦敦创办了一家出版公司：Crimson Publishing，专攻图书、杂志、网站等方面的出版，Lester一直作为这家独立公司的主席兼总裁，过着每个欧洲人都向往的日子。

后“印象”之人

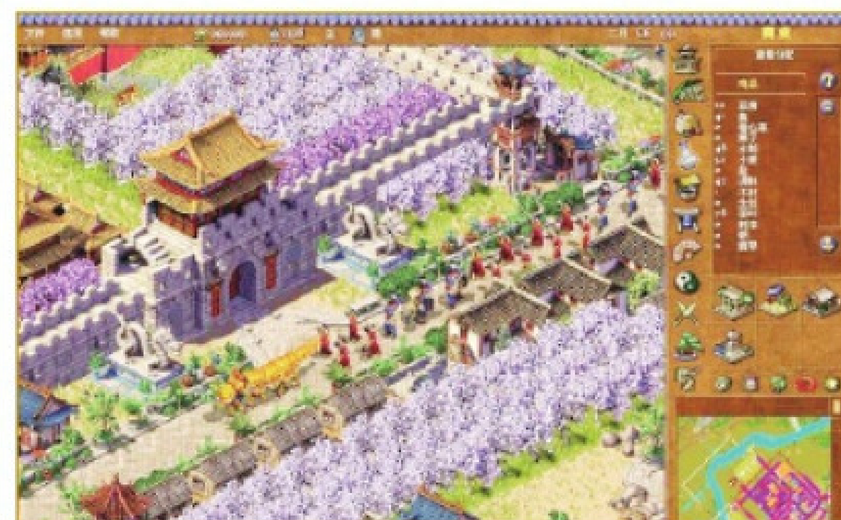
曾经与Lester一起奋斗过的人们仍然留在了游戏业。Simon Bradbury在自己开办的Firefly公司干得风生水起，公司酝酿两年之久的处女座《要塞》（Stronghold）在2001年一经发售便引起了全世界的一片叫好，记得当年爱好者们传唱最多的一句话就是：“《要塞》是《凯撒大帝》那帮人做的！”他超越了同时期的《工人物语Ⅳ》（The Settler Ⅳ）等同类型游戏，成为策略游戏史册中最优秀的正面教材。2006年，由Simon Bradbury策划设计的罗马题材城市建设《文明城市——罗马》（CivCity: Rome）向David Lester以及早已不复存在的Impressions致敬，并试图找到这一类型的突破口，但成效并不显着，《凯撒大帝Ⅲ》在玩家心目中的地位恐怕是无法被轻易取代的。

Chris Beatrice则在Impressions公司一直坚守到2002年，这期间他为世界留下了4款被人们永远记住的城市建设游戏：古埃及题材的《法老王》（Pharaoh）及其资料片《埃及艳后》（Cleopatra）和古希腊题材的《宙斯——众神之主》（Zeus: Master of Olympus）和资料片《波塞冬》（Poseidon），而Impressions在2004年被Sierra母公司威旺迪（Vivendi）关闭之前的最后绝唱《皇帝——龙之崛起》（Emperor: Rise of Middle Kindom）并没有多少Impression老人的参与，算是一款中规中矩的作品，不过国内玩家倒是对《皇帝》情有独钟。

Chris一直到Sierra公司人事大变动时才带着一群Impressions的核心成员离开公司，自立门户开创了Tilted Mill Entertainment，随着威旺迪关闭Impressions，许多剩下的员工也都投奔Tilled Mill继续着Lester当年的梦想。之后Sierra将“凯撒大帝”系列开发权授予Tilted Mill，希望他们开发《凯撒大帝Ⅳ》。这可以说是一桩令Chris喜乐参半的差事，也是一项前所未有挑战：这部系列承载着的是Impressions公司最辉煌时代的回忆和那些老员工们的心血，更多的，是这个系列的玩家们期盼的目光。他在极大的心理压力下决定使用改良的《尼罗河儿女》系统，尽管《凯撒大帝Ⅳ》发售后，没有重现3代的经典，但这款游戏是Sierra最后几年中发售的销量最高的几款游戏之一，这对所有人来说，多少也算是一个比较完满的结局吧。



（左上图）这3个人曾是Impressions的主心骨
（左下图）《凯撒大帝Ⅳ》极为精细的画面也让当年的不少玩家望洋生叹
（右上图）结合《皇帝——龙之崛起》和熟悉的建筑风格，你不难猜到游戏的主题是什么
（右下图）Impressions的二把手Simon Bradbury







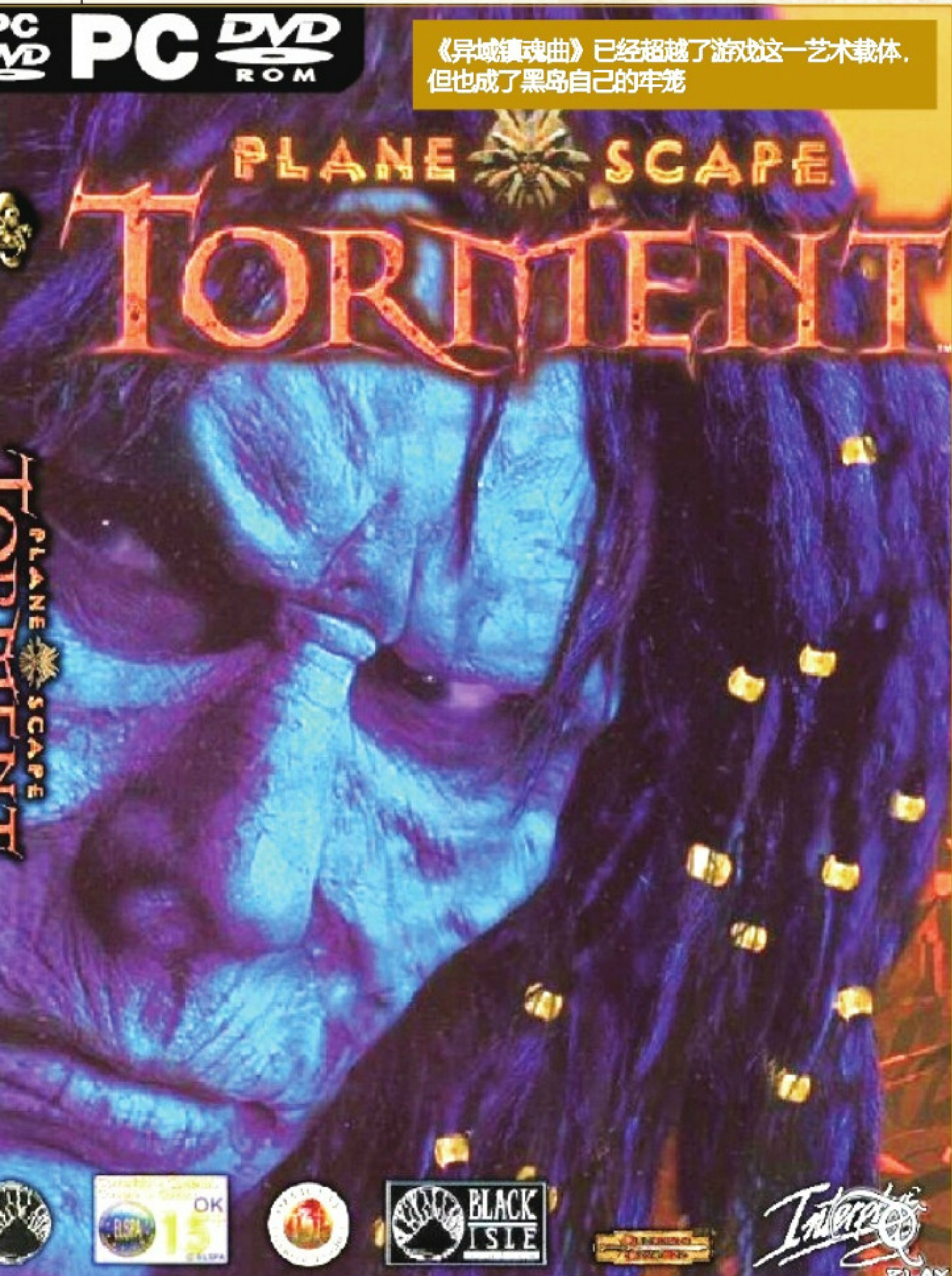
异域镇魂曲Planescape: Torment**类型**角色扮演**制作**Black Isle Studios**发行**Interplay Entertainment**发售日**1999.12.12

异域镇魂曲

回头去剖析一款13年前发行的游戏，不是一件容易的事，尤其它还是《异域镇魂曲》——一款在游戏史上名垂青史，却没有获得相应商业回报的游戏。

■湖南 晚风过长街

1999年12月12日，Interplay发行了黑岛工作室独立制作的第一款“龙与地下城”背景的RPG，这款RPG在“龙与地下城”庞大的战役设定里别出心裁的挑选了最艰涩、受众最少的“异度风景”（Planescape）来作为游戏背景。必须说，这是一个颇有些诡异的选择。因为在1998年时，“龙与地下城”所有者TSR公司已经决定停止“异度风景”战役设定的继续开发，这是完全由市场决定的结果，但是黑岛对此似乎毫不在意，他们看起来甘心冒一个很大的风险：完成这个冷僻晦涩、不受欢迎、已被终结的战役背景下的游戏。于是克里斯·阿瓦隆（Chris Avellone）带着他的团队完成了《异域镇魂曲》的开发。在同样诡异晦涩电影《黑客帝国》发行7个多月后，《异域镇魂曲》赶在圣诞节前上市了。然而和《黑客帝国》在电影界的大红大紫相比，《异域镇魂曲》在游戏界的红火仅仅停留在媒体的夸赞上：它获得了当年的年度最佳RPG，若干年后依然被各大媒体冠以诸如“游戏史百强”“死前必玩游戏”等各种荣誉，几乎在全世界所有知名媒体的评价里，它都赢得了高度的赞誉。但它的商业成绩却远远无法与媒体评价媲美。



《异域镇魂曲》已经超越了游戏这一艺术载体，但也成了黑岛自己的牢笼

我们总是忍不住把历史“如果”一把。如果《异域镇魂曲》当年大卖，黑岛就不会在4年后关门大吉，黑岛的母公司Interplay Entertainment也会度过它的困难时期，“辐射”系列也不会被卖给Bethesda Softworks。但历史没有如果。为何当初克里斯·阿瓦隆执意要在象征着霉运的“异度风景”里演绎故事？在深入了解《异域镇魂曲》整个故事后，你就会知道，恐怕只有这种艰涩的背景才豁达到能充分容纳下阿瓦隆的奇思妙想。

这个故事的本身，充满了诡异、迷幻和艰难。当然，还有折磨（Torment）。

在讨论这个故事之前，对“异度风景”有一个基本了解是必要的。“异度风景”从不强调勇者屠龙之类话题，而是偏向于探讨哲学层面的问题。因此在《异域镇魂曲》里充满了哲学思考的对话，整个游戏拥有140万字的文字量，其中一部分看起来深奥难懂。“异度风景”使用了一个基于位面的宇宙模型，将世界分成了三大部分：主物质位面、内层位面和外层位面。主物质位面就是平时游戏中常见的世界；内层位面包括火、空气、水、土和正负能量这些元素所在地；外层位面是精神和信仰的投影，是神与恶魔的居住地，在这里信念即力量。多宇宙模型存在着三大定律：多元宇宙中心说，指多元宇宙无边无际故无中心，但反过来也可以说任何一个地方都是中心；万物归环，指不论地理还是哲学上的一切事物都是一个起始循环，终点总会回到起点；万事皆三，指一切事物总有3种可能，或者3种形态。

《异域镇魂曲》的故事，严格遵循着多元宇宙的铁律，它非常需要一个完整的循环来阐述。

折磨

在大部分的伦理、战争、爱情故事里，都一定会有一种绝对逃不掉的情绪，感染和左右着读者们，这就是“折磨”。国破家亡、爱人移情、亲朋反目，各式各样的老套乃至狗血的剧情轻而易举的折磨着主角那脆弱的神经，要么在

煎熬惨痛中崩溃，从神经病变成精神病；要么在苦痛的炼狱里重生，把神经变成钢筋。背叛和复仇、牺牲和拯救几乎成了永恒的主题，年复一年被各种小说家、影视编剧、游戏编剧们不厌其烦的写了又擦、擦了又写，而我们总在似曾相识的故事里不停寻找那种天才的灵光一闪，试图获得一种新的感动和满足。

RPG的世界也不外乎如此，击败恶魔或巨龙，拯救公主或世界，追杀仇人至最后团圆。看看《勇者斗恶龙》吧，这一斗就是20多年，当真是天昏地暗日月无光，恶龙苍苍勇者茫茫。但克里斯·阿瓦隆决定，他的“折磨”要有一个不同的流程，他有奇诡的构思，一般的剧情流程恐怕难以负荷。也许这正是门可罗雀的“异度风景”最终被圈选的原因之一。总而言之，阿瓦隆表示：哥绝不落俗套。

我们在进入游戏后，发现主角在某个教派组织的停尸间里以一种“诈尸”的方式醒来，不但浑身伤痕累累，还失去了所有记忆，面目丑陋可憎，身边只有一个漂浮在半空中不停唧唧歪歪的骷髅头。这一幕开场有一点新意，但谈不上脱俗。不过很快我们就会发现这款游戏的一个别致之处：主角是不死的。误闯敌巢，错误挑战啊什么的都不要紧，主角在死掉后不需要玩家读取存档便可立即在安全地点复活继续游戏。阿瓦隆给了我们一条自然而然的主线：寻回自己的记忆和姓名，搞清楚这一切都是为什么。这条主线看起来并没有什么特别之处，甚至有些老套——话说哪一个失忆者不是这么干的？然而阿瓦隆的奇妙之处就在于他将主角的死亡和失忆连接在一起。

这个没有名字的“无名氏”，每死一次，虽然会复活，但都会丢失掉一部分记忆，在无数个轮回里无数次死亡，他就丧失了全部记忆。即便某一个轮回寻回了全部记忆，一死便又残缺不全了。这怎么看都是一个无解的循环。在这种坑爹的现实面前，主角获得了漂浮的骷髅头和其他朋友的指引，开始寻找死循环的原因，真相也一步一步在我们面前展开。

游戏中无名氏在印记城里清除者教派的停尸间醒来。印记城位于外层位面，号称“万门之城”，和诸界任何一个位面都能靠传送门相通，但需要某个“钥匙”激活。印记城如此重要，由痛苦女士（Lady of Pain，原型来自于19世纪英国诗人查尔斯·斯文本尼的诗歌。她是整个“龙与地下城”设定里最匪夷所思的存在之一，禁止任何对她的崇拜和祷告）统治。无名氏在追寻之旅中会遇到多个同伴，从他们的身上找回了前生的一些零碎记忆，自我逐渐苏醒。他发现永恒肉身的秘密和传说中的夜巫拥有莫大的关联。当无名氏历经艰险走到夜巫的面前时，阿瓦隆创造的这个伟大故事也终



（左上图）《异域镇魂曲》的主设计师克里斯·阿瓦隆，他的经历和黑岛、黑曜石的命运紧密联系在一起
（左下图）《异域镇魂曲》销量与黑岛的解散为我们展现了一个无情而又现实的游戏市场
（右上图）除本作外，阿瓦隆还参与了《辐射2》和《辐射——新维加斯》的开发
（右下图）游戏中的主角——无名氏







于达到了一个高潮。

这个面容丑陋、浑身恶臭且肮脏、老到令人无法置信的巫婆，看着站在她面前的无名氏，问出了这么一句话，答错的人便会死去：**“什么能改变一个人的本质？”**

我，满身伤痕，满怀疲倦和疑惑，历经生死，千辛万苦，来到你的面前，只是为了回答这样一个问题？

这个哲学问题本就很难有标准答案。在主角回答这个问题时，游戏也提供了很多个答案予以选择：时间、爱恨、悔恨、死亡……在有关夜巫的所有恐怖传闻中，答错这个问题的人都只有一个结果：死。从夜巫身上，无名氏挖掘出了他不朽的真相。

真相错综复杂，简单来说，是这样子的：主角在某个时代是一位极有势力的人，他妄想拥有永恒的生命，于是他求助于夜巫。夜巫满足了他的要求，施行了一个神秘的仪式让他得到了不朽之身——夜巫分离了他的自我、本我、超我，使得他的肉身在凡间行走，依赖凡间的灵魂滋补，因而死能复生。但因为人格被分离，记忆亦随之丧失。

夜巫因为这个不朽的仪式触怒了痛苦女士，痛苦女士将夜巫囚禁起来。于是夜巫变成了一位“解谜者”，躲在她的囚笼迷宫中，等待成功进入的来访者并回答他们各式各样的疑问。但每一个来访者都需要回答夜巫的提问：什么能改变一个人的本质。从未有任何来访者的答案能让夜巫满意，除了无名氏——因为玩家无论替无名氏选择了什么答案，夜巫都会满意。夜巫在永恒的囚笼中，等的就是无名氏和他的答案。在很多很多年前，无名氏来请求夜巫执行永恒仪式的时候，夜巫就已经爱上了无名氏，所以她甘愿冒着触怒痛苦女士被囚禁的危险，来铸造一个永恒的肉身。毫无疑问，夜巫的问题就是为这具永恒的肉身准备的，其他人，又怎么可能给出“正确”的答案呢？

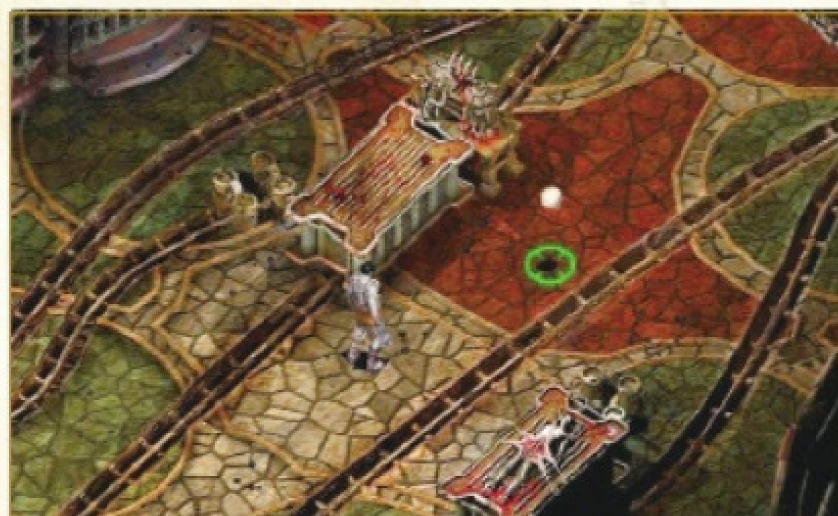
不朽之身行走于世，本质在每一个轮回里都可能被改变，时间对他而言毫无意义，爱恨也是，死亡也是。因此无名氏的答案永远都是“正确”的——不论那个答案是什么。作为玩家，需要在无名氏当前轮回中寻找一个答案来交给夜巫。我们必须扪心自问，在扮演无名氏的过程中，历经了那么多的故事后，到底是什么改变了“我”的本质。

这种思考本身是一场折磨。而这个答案对我们而言，也是一个解脱——就如同对夜巫一样。

折磨伴随着整个游戏。无名氏拥有无数次前世，有时是乞丐，有时是国王，有时是屠夫，有时是学者。永恒的生命让他得到了难以计数的犯罪机会，他在不停地轮回往生中犯下的罪过罄竹难书，对多元宇宙造成了巨大而持续不止的破坏。他在某些轮回里，蓄意地搭救过某些人，并把救命

（左上图）无名氏的每一次复生都会牺牲一个无辜的灵魂
（左中图）在停尸间醒来的无名氏和头骨同伴莫提
（左下图）游戏中不乏各种特色鲜明的人物，比如莫提（队友列表左一），虽然死得只剩下骷髅头，却仍然是个情圣，一有机会就想追求异性
（右图）异度风暴各位面设定图，除了文中提到的三大主要位面，还有过渡位面、以太位面、半位面等其它位面









之恩形成一种约束，被约束者被迫一直跟随他，直到其生命结束。一个不停丧失记忆的轮回不是一个完整的循环，一切有始必有终，人格为三，一旦三个人格合并之后，这个循环就会被完美。万物必归环，这是多元宇宙不变的法则。一旦无名氏寻回自己分散的人格获得重生，就会结束当年夜巫施加的仪式，死亡不再吸取他人的灵魂，无名氏肉身便不再永恒。

囚笼

你愿意保持永生还是愿意拥抱死亡？这实在不能算是个问题，因为这简直不需要思考。但这对无名氏而言，的确是一个问题。没有第二个人像无名氏一样，拥有过这种永恒不死的奇特经历，永恒给他带来的一切，并非那些未曾感受过永恒的人可以理解。

本我，即最原始的自己，是一切心灵能量之源，本我依循“我快乐故我做”的基本原则，为了实现各种欲望和冲动而行事，它不受社会道德和法律的限制。失去超我和自我约束的本我会是怎样的一个我？

永恒的肉身每一次复生都会伤害一个主物质位面的无辜灵魂，这是一个对抗公义和审判，但又超然于公义和审判的存在，任何坚持正义的骑士和执法者面对不朽之身都无可奈何。这样的肉身只要继续存在，对多元宇宙的伤害就不会停止，而它仅仅只会屈从于内心的信仰。

“异度风景”这种奇诡难解的世界，正好极大丰富了永恒生命的内容。信仰在这里可能成为一件强大的武器。信仰也正是无名氏修补完美圆环的关键一步。

在洞悉永恒之谜后，夜巫死了，无名氏也寻回了自己的大部分记忆。他转向了下一个目标：悔恨要塞。在那里，居住着夜巫从他身体里剥离的凡人性。他必须夺回自己的凡人性，让本我和自我、超我合为一体。这样不朽就会终结，加诸他同伴身上的约束和折磨会终结，多元宇宙面临的伤害也会终结。

无名氏做出了他的选择。他的内心有了信仰。

无名氏的多次轮回中当然充斥着悔恨和痛苦，这些情感最终形成了悔恨要塞。这座精神建筑被他的凡人性所控制，他的凡人性在轮回中逐渐成长为“超凡者”。多年以来，超凡者不断派出那些因为轮回重生而屈死的灵魂去向无名氏报仇，超凡者不允许无名氏知道悔恨要塞的存在，一旦无名氏进入要塞和超凡者融合，二者都将失去不死之身。

所以无名氏必须在永恒的轮回中失去记忆，忘记悔恨要塞，忘记超凡者，忘记所有的一切。永恒不朽对无名氏而言，已是一个囚笼。

（左上图）位于外层位面巴托异界的头骨柱，莫提曾被困在里面
（左下图）异度风景外层位面图。按照位面的阵营倾向，这个位面被划分成17个不同的位面
（右上图）无名氏和同伴们历经千艰万难终于来到了夜巫面前
（右下图）竖图、吉斯瑟雷人所在的混沌异界

当玩家扮演的无名氏和他的同伴最终进入悔恨要塞，来到超凡者面前时，他所有同伴都会被超凡者杀掉。超凡者告知无名氏，他们从跟随无名氏那一刻开始，就注定了这样的结局，他们的命运和无名氏捆绑在一起，他们每一个人都情愿为无名氏而死。无名氏已是他们这一生的囚笼，他们永远都得不到解脱——除非不朽之身死去。

游戏中无名氏可以选择和超凡者展开一段长长的对话，以对整个故事了解更多。无名氏对超凡者提出夜巫的哲学问题，而超凡者认为没有任何东西可以改变人的本质。无名氏则认为一个人信仰的任何事情，都可能改变他的本质。超凡者拒绝接受这个解释，因他从未有过任何信仰，他"一生"都呆在悔恨要塞里，从未离开过半步。看似是在保护要塞，但要塞是由无名氏的信仰所形成，要塞本身已变成超凡者的囚笼，将他永恒囚禁在内，直到不朽结束。

超凡者的情形很容易让我们想起夜巫也有那么一个囚笼，也被囚困了一生。但是赐予夜巫囚笼的痛苦女士呢？夜巫认为，痛苦女士本身也是一个囚犯。她是印记城永恒的守护者，但这岂非正和超凡者守护悔恨要塞一样，反而被印记城囚困？印记城本就是痛苦女士的囚笼。

游戏的结局是无名氏和超凡者的不朽终结，玩家可以采用战斗、说服、胁迫等多种方式让超凡者回归本体。最终本我、自我、超我合为一体，无名氏获得了彻底的重生，他复活了一路伴随他到最后的同伴们，并将他们送出要塞。和同伴们的道别是这款既不强调爱情，也不强调亲情和友情的RPG最感人的部分。

一切都已终结，连不朽都已腐朽，连永恒都已死去。在游戏的最后场景，不再永恒的无名氏离开了悔恨要塞，他目睹守序和混乱两大阵营的恶魔们彼此厮杀，拾起了一把战锤，走进了战场……

《异域镇魂曲》的故事在这里划上了句号。折磨结束，无名氏得到了解脱，他的一生构成了一个完美的圆环。时间和公义的步伐虽然历来缓慢，但最终还是追上了他，他偿还了轮回中造成的罪孽，死得其所。无名氏不会再给多元宇宙造成伤害。但多元宇宙就会因此不再受伤么？血腥战争不会因为任何一个生物的死去而结束，多元宇宙永恒地处在伤害之中，这一事实任何力量都无法改变。

多元宇宙的本身，本就是一个永恒的囚笼。

我们扮演了无名氏，我们要做的就是，冲破这个囚笼！代价便是放弃不朽！

冲破囚笼之路

13年来，《异域镇魂曲》被很多媒体及少数RPG玩家

（左上图）脸上长满剑刃的痛苦女士
（左下图）玩家们制作的痛苦女士模型
（右上图）痛苦女士几乎已经成为了"异度风景"的图腾
（右下图）夜巫从无名氏身体里剥离出来的超凡者









奉为历史上最伟大的游戏之一。在相关论坛上，所有将《异域镇魂曲》通关的玩家们发出的除了赞叹还是赞叹。我无意在本文中再赘述那些荣誉和赞赏，总之阿瓦隆设计了一出令人震撼的剧本，从人人梦想的长生不老到毅然赴死的转折，也许这并不值得大书特书，但这一切却和我们熟悉的爱情、亲情、友情、仇恨无关，和这些最容易打造流行元素的情感都无关。《仙剑奇侠传》里李逍遥的爱情、《最终幻想Ⅶ》里狮子的父子亲情，都曾令很多玩家感动甚至流泪，但是《异域镇魂曲》靠的不是这些老牌催泪弹手段，玩家把自己变成了无名氏，尝试理解他的信仰，思考夜巫的问题，开始反思。

失去记忆的无名氏是一张白纸，在我们的游戏进程中，不断让这张白纸重现它被隐藏的色彩和画面。我们在很多游戏里都能制造伤害，但从来没有一个游戏能让我们制造如此之多、如此之大的伤害，死人为“我”而死，活人为“我”而活，“我”嫉妒那些强者，“我”贪图那些“我”所没有的，在数不尽的欺骗和诱惑之后就是背叛和杀戮。这些罪行在无尽的轮回中无尽重演。事实上从跨出追求不死这一步开始，无名氏就走向了罪恶的深渊。《异域镇魂曲》展示给我们的，实际上是一条赎罪之路——寻回记忆之旅本身就是一个完整的反思过程。

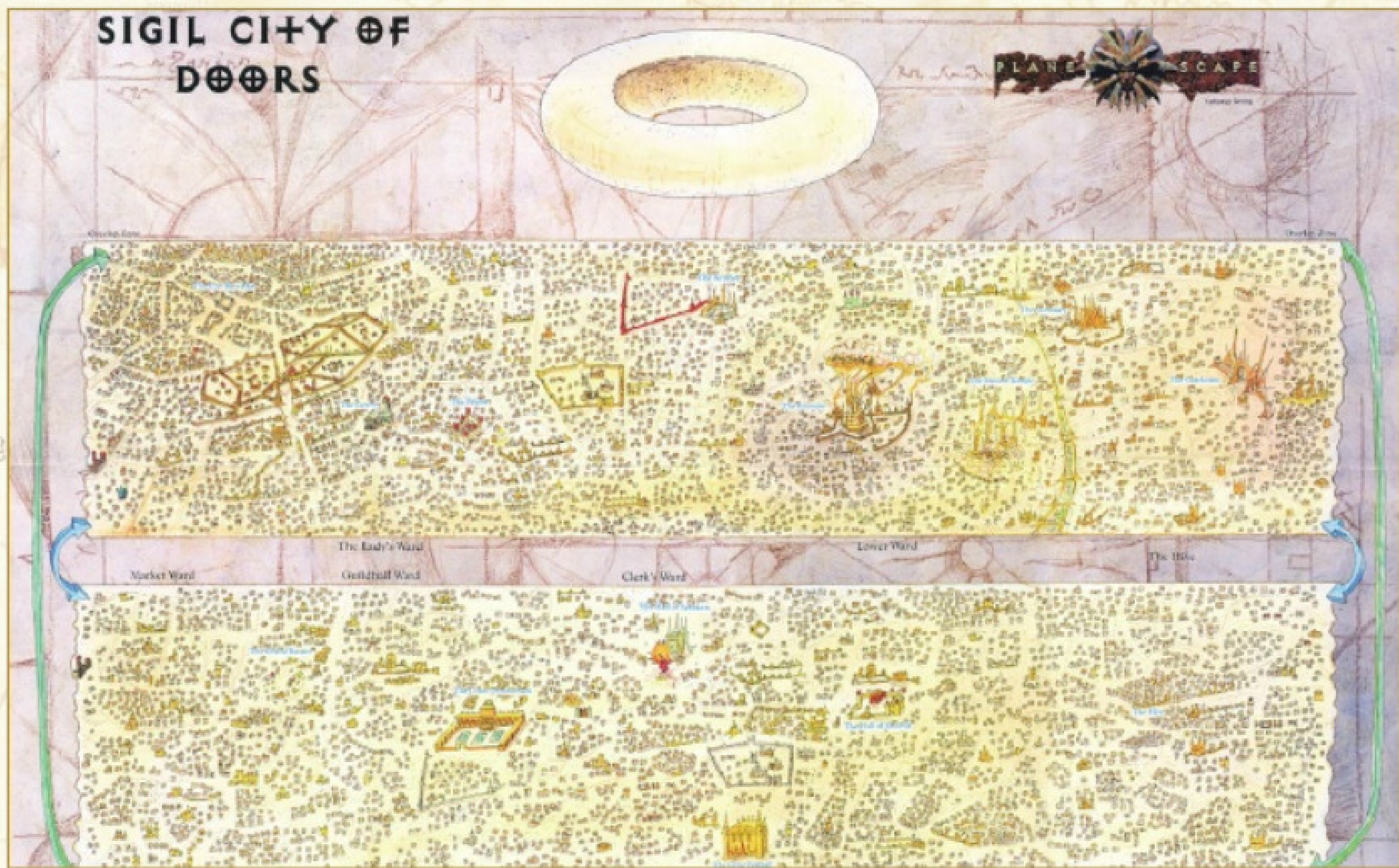
寻找无名氏不朽之谜的过程，是一个探索求知、认识自我的过程。“什么能改变一个人的本质？”这个点睛之笔激发了玩家思考的欲望，更是一个反思自我的过程。最后无名氏展现终结不朽的勇气和决心时，则让玩家们从迷惘、犹豫、痛楚中回归自我。

无名氏的同伴里，有一位睿智的吉斯瑟雷人——达肯，他在最后和无名氏道别时说道：“你，终于‘知道’了你自己吗？”“知道”是一条艰苦的道路。达肯终其一生都在寻求认知之道，寻找自我思想的缺陷，认知自我、认知整个多元宇宙。当我们面临结局，也感同身受：知道自己，知道自己确实知道了自己，这条路多么艰苦！又要付出多么大的代价！

结局中无名氏毅然决然地踏上了血腥战争的战场，这是一条有去无回、有死无生的末日之路，他带着无尽的悲凉和绝望。但他也承受住了这沉重的痛苦，因为这是他应得的。这是认知和反思的必然结果、贪欲的最后代价。我做了，我承受——这是“异度风景”的世界，和我们生存的这个现实世界所应有的价值观。

如果说游戏是第九艺术，那么《异域镇魂曲》所阐述的一切，无疑则代表着第九艺术的巅峰。

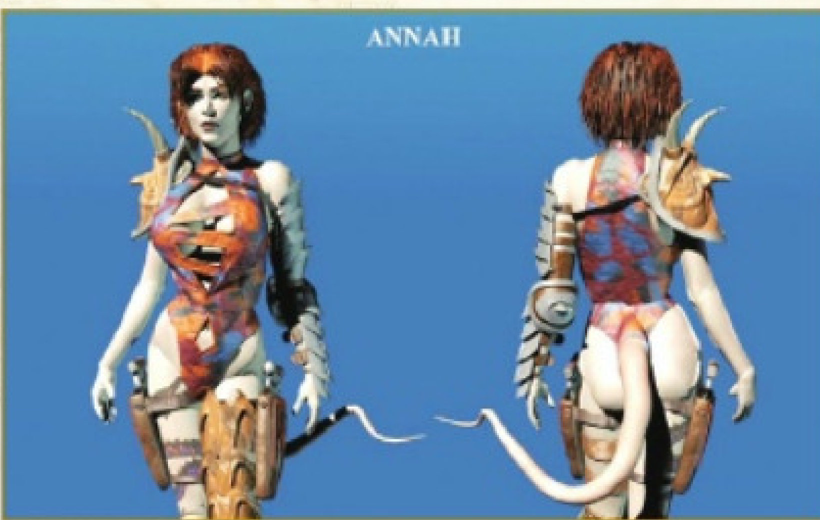
然而，现实与艺术是有差距的：《异域镇魂曲》的销量











（左上图）“龙与地下城”官方设定的印记城地图
（左下图）Mark Morgan为《异域镇魂曲》谱写了极其出色的音乐
（右上图）维勒也是无名氏的同伴，他的肉体已经消失，只剩下意志附着于铠甲之上
（右中图）无名氏的另一名同伴——拥有惊人美貌和智慧的塔纳里魔失宠
（右下图）无名氏同伴之一阿娜是人类与恶魔的混血儿，因此长有尾巴

颇为尴尬，仅仅卖出了数十万份，只是略有盈利而已。这看起来让它显得名不副实。如果一款号称为艺术的游戏不能给他们下一部作品带来足够的资金，那么艺术不艺术，又有多大意义？我们不能否认，曾经很艺术的黑岛，最终还是从这个世界上消失了。

黑岛既然勇于选择被市场抛弃的“异度风景”，他们就只能接受这种商业成果，这和《异域镇魂曲》本身表达出来的价值观是一致的。《异域镇魂曲》没有让他们亏钱，但也没有为他们赢得制作更多游戏、度过艰难阶段的必备资金，最终他们倒在了母公司Interplay断裂的资金链上。

这13年来，游戏圈谈论黑岛，总是体现出两个极端，一端是高声赞美，一端是不屑一顾。无论是前两作《辐射》，还是《异域镇魂曲》，销量都未能破百万，仅仅属于小众作品。尽管它们获誉颇丰，但仅靠赞誉养不活他们自己。相反，获誉不多的黑岛作品“冰风谷”系列成为了他们销量最高、最赚钱的游戏。所谓艺术该如何脱茧而出，而不是仅成为橱窗里的摆设品？不得不承认，黑岛的天才们，某个角度上看起来有些过于自我了。他们有些肆无忌惮的把自己的梦想和灵魂嵌入他们的剧本内，却忽视了游戏本应给大众玩家带来快乐这一基本原则。毕竟游戏不是小说，它需要更好的画面、更棒的音效（当然《异域镇魂曲》的音乐也是极其出色的）、更流畅的程序、更方便的操控感，总之要有更好的游戏体验。但是黑岛的作品，Bug数量比起其他游戏总是略嫌多了一点，文字阅读量也总是非常大，他们似乎更习惯用美妙的文字而非愉悦感官的精美CG来强调剧情。他们也总是依赖BioWare的游戏引擎，或许是他们得到的资金不够未能自行开发一个引擎，或许是他们编剧本的能力远胜于他们编写程序……

的确很难要求所有玩家都认真阅读一本140万字的小说——不管它情节是多么引人入胜——也许有人会喜欢这些数量庞大的文字，但更多人喜欢看到游戏动画。黑岛没有走上一味迎合大众的道路不见得是一桩错误，但是长期忽略大众的需求却是一桩实实在在的错误。《异域镇魂曲》这样伟大的剧本，本该取得更大的商业成就，如今却落得连续作都毫无音讯。

回顾《异域镇魂曲》，联系到黑岛的死亡结局，觉得这何尝又不是一种启示：浪漫的、固执的艺术家们，需要付出比别人更大、更多的努力，他们走的路，本来就比一般人更艰难。阿瓦隆在《异域镇魂曲》中引导玩家们冲破了永恒的囚笼，但他和黑岛本身却未能走上冲破囚笼之路。黑岛自己给自己打造了一圈樊篱，囚禁了自己。

这，是一种让我笑不出的黑色讽刺。P

（左上图）有人为本作制作了高清补丁，游戏的2D画面在高分辨率下细腻，也给了更多新玩家接触本作的机会
（左中图）黑岛创作的著名角色，其中无名氏赫然在列
（左下图）游戏中的印记城地图
（右上图）鉴于本作在游戏史上的特殊地位，这款游戏于2010年重行发行，并有了酷的封面
（右下图）高清补丁支持下的印记城内场景











年鉴2002

对于国外的游戏业，2002年是大作频出的一年，各种平台都有流芳后世的大作。而对于国内，2002年是动荡的一年。人们刚发现了网游这块巨大的宝藏，一场突如其来的灾难却将整个行业置于巨大的舆论压力下。

■晶合实验室 Oracle

每年游戏业界都会有新的悲剧英雄诞生，2001年是世嘉，壮士断腕放弃DC。到了2002年，最让人惋惜的则是Cryo。

艺术之死

Cryo，全称为Cryo Interactive Entertainment，成立于1992年，总公司设在艺术之都巴黎。同年他们就制作了《沙丘》（Dune）。在很多对RTS游戏回顾的文章里，提到“RTS鼻祖”这种话题，总会从《沙丘Ⅱ》开始讲起。这是因为初代的《沙丘》并不是一款纯粹的即时战略游戏，而是混合了即时战略与冒险类玩法。尽管大名鼎鼎的Westwood Studios制作的2代与Cryo制作的初代同年发售，但除了版权，两者并无多少关联。当时负责这两作发行的Virgin Interactive公司希望早点看到利润，因此让Cryo抢先完成游戏的开发。当然，我们也可以从《沙丘》的风格看到，Cryo最擅长的是正是冒险游戏。

从1992年成立，到2002年倒闭，Cryo为我们带来了很多经典的冒险游戏，获奖无数，如《失落的伊甸园》（Lost Eden）和“亚特兰蒂斯”系列等等。Cryo的游戏大多改编自小说或是以某段史实为背景，他们早年开发的《克格勃》（KGB）就是一款将背景设定在苏联的游戏。1999年发售的《魔戒——尼伯龙根传说》（Ring: The Legend of the Nibelungen）更是游戏史上第一款结合古典音乐的冒险游戏，其内容根据瓦格纳的经典乐剧“尼伯龙根的魔戒”的故事情节及人物为蓝本，配乐则采用被英国皇室封为爵士的名指挥家萧提与维也纳爱乐乐团合作的“尼伯龙根的指环”全集。如果这些对国外历史名作的引经据典尚不足以让你感冒，那么Cryo在1998年制作发售的《中国——紫禁城》（China: The Forbidden City）绝对会让你对这家公司的制作态度萌生敬意。

沿袭了Cryo一贯的作风，在《中国——紫禁城》这款游戏中，“中国”命名本身也是为了与系列后来制作的“埃及”以及“阿兹特克”相呼应。这一系列以最早的作品是《凡尔赛宫庭疑云》（Versailles 1685），从1997年到2002年陆续发行了7部，基本都是一个套路：在某个历史时期或古迹中发生了谋杀案，要求游戏者四处搜寻线索直至查出幕后的凶手及其阴谋。游戏中所有场景都严格依照真实古迹来3D建模，同时介绍大量相关的知识，在玩游戏的过程中，也能让玩家丰富自己的历史知识。作为一款解谜游戏，《紫禁城》的游戏性是有限的，情节老套，谜题简单。但它的意义远不止于此，曾有国外玩家这样评价这款游戏：“如果不是有丰富的知识库，《紫禁城》恐怕只能算是款三流游戏。”《紫禁城》主要的价值是作为“历史教育”游戏。与Cryo合作开发这款游戏的是法国博物馆联合会。时至今日，倘若你去巴黎参观吉美博物馆或卢浮宫，在纪念品销售部仍能看到这款游戏。在《紫禁城》的游戏手册上，协作单位有故宫，还有古籍出版社和建工出版社，从中也可以隐约看出参考史料与建模数据库的来源——1998年，故宫曾与北京建筑工程学院合作，计划利用3D技术对故宫主要古代建筑和珍藏文物建立完整的古建筑和古文物三维数学模型及数据库。

即便对于这样一款“三流游戏”，我们依然可以看到Cryo的诚意。尽管游戏中不时出现屏风上汉字左右颠倒这样的低级错误，但处处可以看到游戏对于故宫及清宫礼制的细节还原。无论是日精门以南的上书房还是月华门南侧的内奏事处，准确的地点定位让人赞叹，而游戏中大部分场景都保持了类似的精准水准。至于玩家在游戏里进入后宫查案需要特别批条，到了门口只能让太监层层传话，妃子需要千请万唤才能见到，这些也都高度符合清宫礼制。

由此可见，Cryo的游戏向来都很有艺术水准，《紫禁城》所属的“凡尔赛”系列和上文提到的《魔戒》均体现了Cryo对于游戏制作的态度。然而，这种不惜血本的游戏，在竞争激烈的游戏市场却往往叫好不叫座。对于这一结果，Cryo做出了如此解释：“放眼今日的游戏市场，你一定不难发现有太多类似的游戏。我们不想模仿，也不想抄袭，我们只想做出与众不同，有深度的游戏，并致力于创造一个美丽的、让人神往的虚拟世界。今天，我们不敢说我们是最好的，但我们是最努力坚持艺术创作理念的。”

Cryo的这种游戏开发理念，或许与它的总部设在巴黎有关。从Cryo的声明也可以看出，他们不只是想做单纯卖钱的游戏，同时也想把艺术创作的理念实现在游戏领域里。当然，我们知道市场是无情的。越来越多的“艺术品”让Cryo的财务状况不断恶化。等他们想做“卖钱的游戏”时，却为时已晚。2001年，Cryo重拾当年他们的处女作题材“沙丘”，试图以一款《沙丘外传》（Frank Herbert's Dune）来挽回市场——讽刺的是，在这10年间，Cryo从未再制作过“沙丘”相关的游戏，却把最后的赌注都押在这个题材上——但已是有心无力。这款游戏并没有取得预

想中的成功，Cryo随即陷入财务危机不可自拔。随着次年年Cryo的倒闭，尚在开发中的大型科幻网游《沙丘世代》（Dune Generations）也无疾而终。

Cryo的悲剧是值得惋惜的，同时也是必然的。在游戏工业日益成熟的今天，人人都是资本的奴隶。无论一家游戏公司有怎样的追求，只要无法达到市场的标准，终将会被资本抛弃，悲剧的是，这个标准越来越高了。

产业“曙光”

在《传奇》之前，国内游戏产业还在拼命与无尽的盗版作斗争，在一次次价格战中将自己的生存空间压缩得越来越小。在《传奇》创造史无前例的成功后，一场持续至今的网游狂潮就此拉开序幕。

《传奇》在2001进入中国，经过半年试玩之后开始收费。2002年是《传奇》的顶点，同时也是衰落的起点。因为外挂横行，“刷子”泛滥，游戏环境逐渐恶化。加之后来官方推出圣战套装（非游戏掉落，只能用人民币购买），导致很多老玩家离开游戏。这款中国网游界的里程碑，逐渐淡出人们的视野。

虽然现在大部分人提起《传奇》，总是带有一种不屑的口气，但这款游戏能取得那样的成功，终究也有一定的自身的魅力。在《传奇》里，弱势玩家可以有多种途径报复强势玩家；无减速技能，导致游击战效果显著；低数值属性与较大随机性，让每一位新人都怀着梦想打怪，每件装备都会第一时间捡起来查看属性，那份洋溢在新手村的对极品掉落的期待，正是游戏策划对玩家心理的巧妙把握。诸如此类，不胜枚举，这些如今看起来离经叛道的设定，正是当年《传奇》赖以成功的独特之处。至于“秒卡”也算是盛大在国内率先推出的，对比起来，《魔力宝贝》已上线就扣除15分钟的设定简直就是无比坑爹。

《传奇》带来的另一副产品是外挂。外挂或许不是在《传奇》里首次出现的，但绝对是《传奇》在2002年将这个概念发扬光大。大部分玩家和厂商都对外挂深恶痛绝，恶果显而易见，但当人们第一次发现优美的半月弧可以如此轻易地划出，那份激动只有切身经历过这款游戏的才会懂。

无论你再怎么说《传奇》的玩家素质低下，系统有各种硬伤，但在官方推出游戏商城之前，《传奇》起码还是游戏性至上的。而现在那些一门心思忽悠玩家的网游又是什么至上呢？

“蓝极速”之殇

随着网络游戏的蓬勃发展，全国各地的网吧建设也如

（左上图）低数值属性设定，使得传奇容易爆出意想不到的极品，这在后来更强调“平衡性”网游里再很难见到了
（左下图）《紫禁城》还发售了PS版，由封面可以看出来，游戏的故事与阴谋有关
（右上图）这样一款以故宫为题材的游戏，当里面的角色说出“May I help you”时，是一种怎样的违和感
（右下图）《沙丘外传》的失败，直接导致了Cryo的破产









火如荼地进行着，与此同时，一场巨大的灾难也悄然降临到这个产业上。

在北京市海淀区学院路20号院，已经很难看出当年这里曾发生过一场惨剧：曾经有两个离异家庭的14岁少年，劫了一个“出了名有钱”的学生，此景被蓝极速的管理员看到。2002年6月14日，他拒绝这两名少年进入网吧，理由是“未成年不得入内”。这两名恼羞成怒的少年和另一女性好友商量之后，买了一大瓶汽油，在凌晨2:40点燃了网吧门口，就此酿成轰动全国的“蓝极速”网吧纵火案。

“蓝极速”网吧纵火事件在国内教育界、法律界和信息产业界引起了广泛的讨论。有观点认为需要加强防止青少年犯罪的力度；也有观点认为监管部门玩忽职守，甚至在默许和纵容；而更多的人，则认为需要加强对网吧的管理。2002年9月29日，国务院颁布了《互联网上网服务营业场所管理条例》，自2002年11月15日开始实施。各地政府也迅速开始对网吧的整顿工作，加强控制新网吧的审批。在此过程中，数以万计的网吧被关闭。

对于网吧业主而言，2002年是不堪回首的一年。这个行业刚开始飞速发展，很多人趋之若鹜，不想横生事变。但也正是因为“蓝极速”，网吧开始步入相对健康的发展。今年是“蓝极速”事件的10周年，用25条鲜活的来换取网吧如今的规范，这么说虽然未免太残忍了点，却是事实。

反恐

“9·11事件”已经过去一年多了，恐怖主义的阴影成为了美国人心中最大的一块疮疤。在事件刚刚发生时，为了避免刺激民众，许多游戏公司不得不将包含恐怖分子内容的游戏延期推出。但随着所谓“反恐正义战争”的节节胜利，游戏商的胆子也逐渐壮了起来，反恐以及现代战争题材的游戏又开始大行其道，如《秘密潜入2——隐蔽行动》（I.G.I.-2: Covert Strike）、《闪点行动——抵抗》（Operation Flashpoint：Resistance）、《冲突——沙漠风暴》（Conflict：Desert Storm）等等。在游戏里的恐怖分子节节败退的时候，谁又能知道，9·11发生后的10年，本拉登才被击毙……

除反恐题材外，2002年也是大作井喷的一年，《魔兽争霸Ⅲ》《地牢围攻》《无冬之夜》《上古卷轴Ⅲ——晨风》《战地1942》，仅在PC平台就有这么多大作百花齐放，更不用说争得你死我活，争相爆发的主机们。至于这些游戏在各自的类型里产生了怎样的影响，受限于篇幅，这里不一一赘述。总之，无论是家用机还是PC平台，新的领域让传统游戏业充满了活力，美好的未来似乎近在眼前。





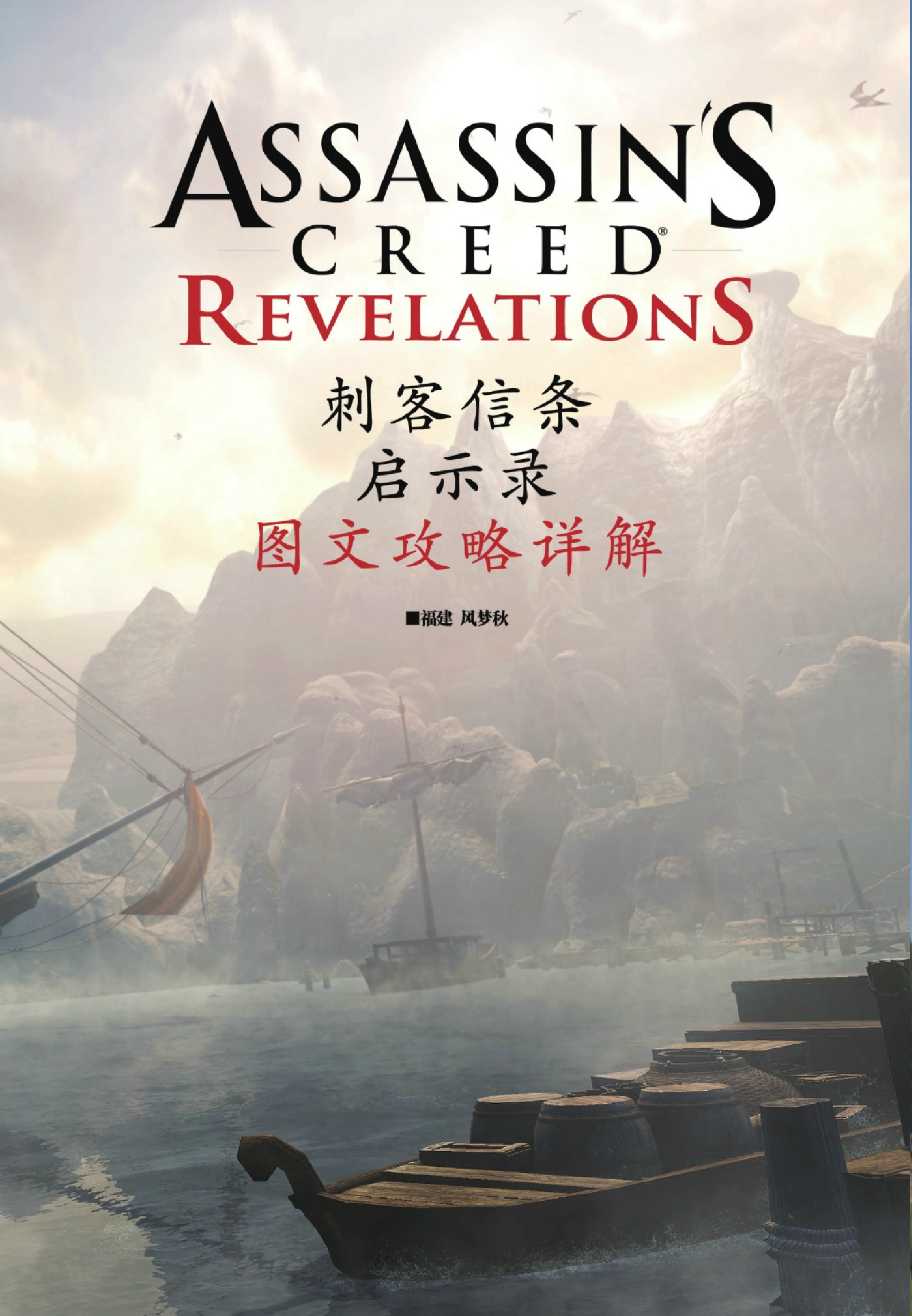






（左上图）《地牢围攻》在强手林立的“暗黑Like”里，以自己独特的小队作战方式迅速赢得了大量死忠
（左下图）《魔兽争霸Ⅲ》的经典毋庸置疑
（右上图）《战地1942》以广阔的多人战场，让当时的玩家感到极大的震撼
（右中图）当时D&D规则的3D RPG还很少见，《无冬之夜》算最著名的一款
（右下图）在《上古卷轴Ⅲ》的世界里，你的膝盖不会中箭





ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

刺客信条 启示录

图文攻略详解

■福建 风梦秋

第一部分
主线流程

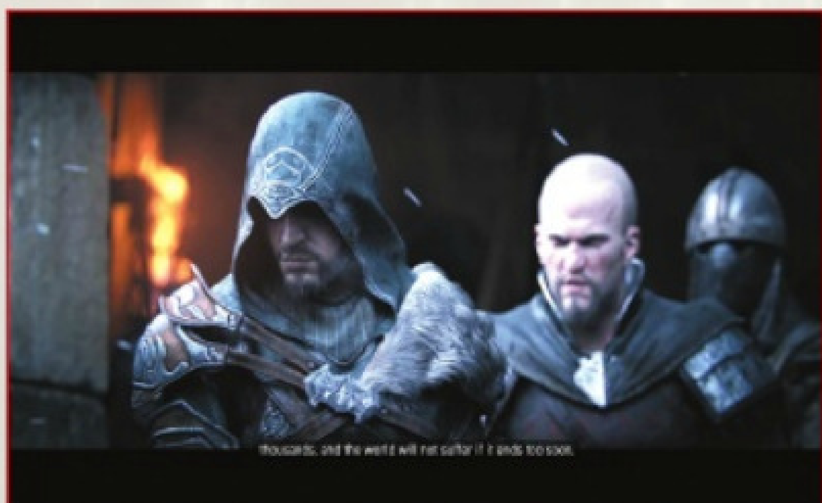
第一章：回家的一种方式
A Soft of Homecoming

Desmond在Animus中醒来。碰到Sixteen后走进传送门。


阳光明媚，海浪声响，但都不是真实的

记忆1：绞刑手（The Hangman）

前往Masyaf城堡寻找秘密图书馆的Ezio被抓住，执行绞刑时逃脱。


正要被处以绞刑的Ezio

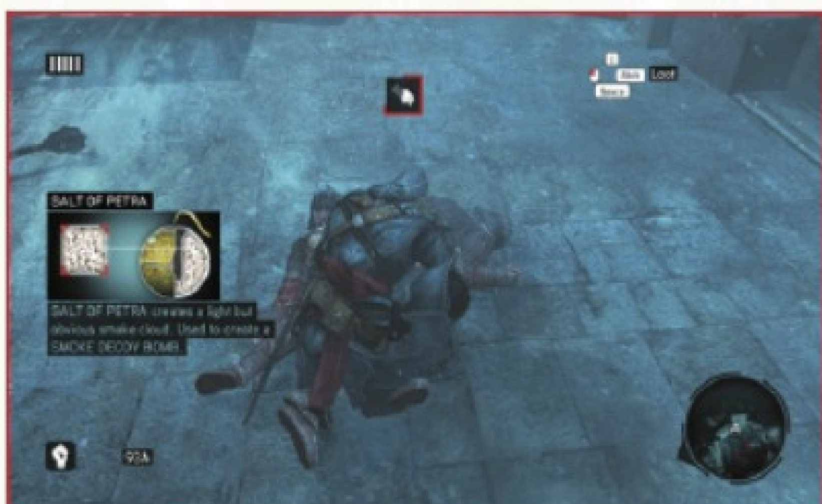
记忆2：死里逃生（A Narrow Escape）

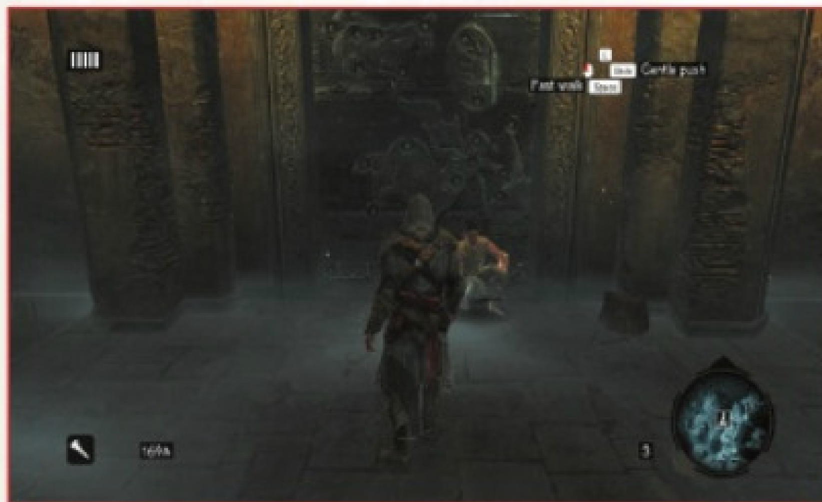
跟随幻影攀爬，会碰到一个骑士。

100%同步： 反击杀死一个骑士。

战斗中按住鼠标右键格挡，看准敌人要攻击时点左键反击。杀死敌人后可按住Shift拾取钱和炸弹材料等。

攀爬至阶梯处，在房间里取回武器。杀掉几个骑士，攀爬途中，攀爬状态点左键可刺杀上面的守卫。最后到一个走廊上方，F键锁定下面一个目标后，点左键进行空中刺杀。然后跟密室门前的工匠交谈。


不要忘记拾取制作炸弹的材料以及药包等物品


倒霉工匠

记忆3：某种手册（A Journal of Some Kind）

穿过门厅来到院子，发现队长正带着手册逃离。干掉巡逻后爬上梯子，跳上角落的木桶攀爬到建筑顶上，跳下去点左键打开降落伞落在村子里。

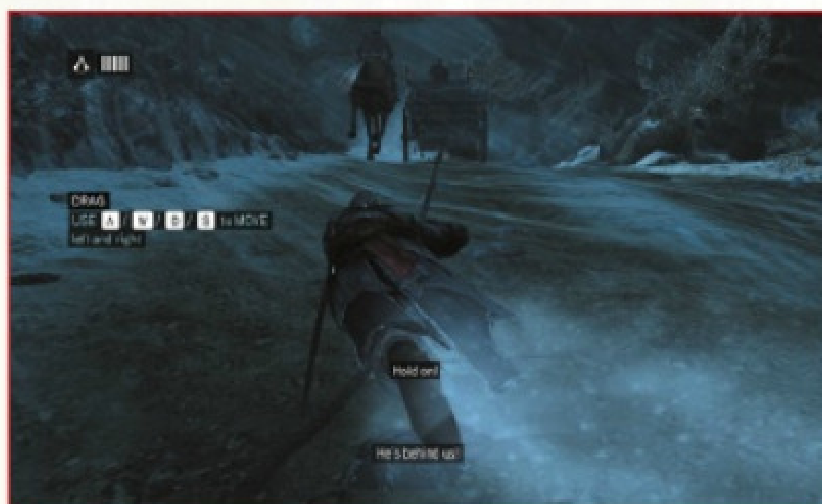
100%同步： 不要跟丢敌人。

骑士头上有黄色标记，跟随其中一队，不要被发现就好。


从门旁边放着桶的地方开始往上攀爬

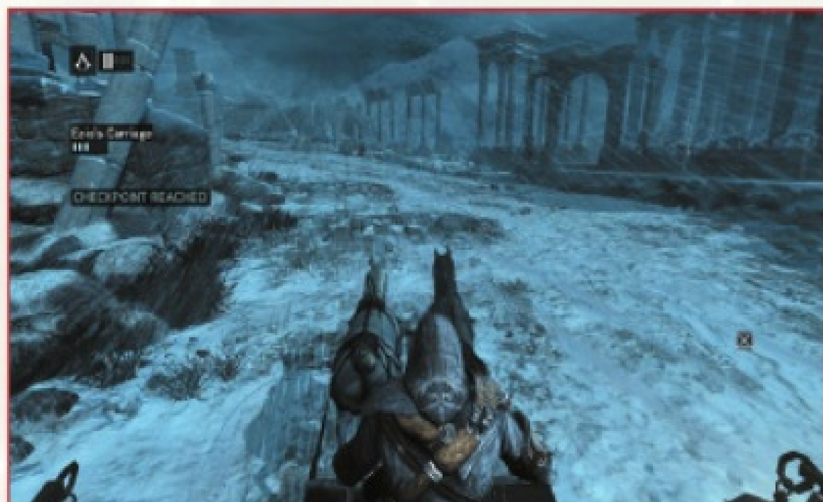
记忆4：疾驰（A Hard Ride）

队长驾车逃走，Ezio抓住绳索被拖在后面。这里可左右移动尽量躲避岩石。绳索快断时就开始找机会往前慢慢爬上车。然后就演变成中世纪版公路飙车桥段。第一辆杂兵的车可以轻易把它挤到旁边撞毁。剩下队长的车可不用理会，注意保全自己，不要驶过路上坑坑洼洼的区域，到岔路口就会触发动画。

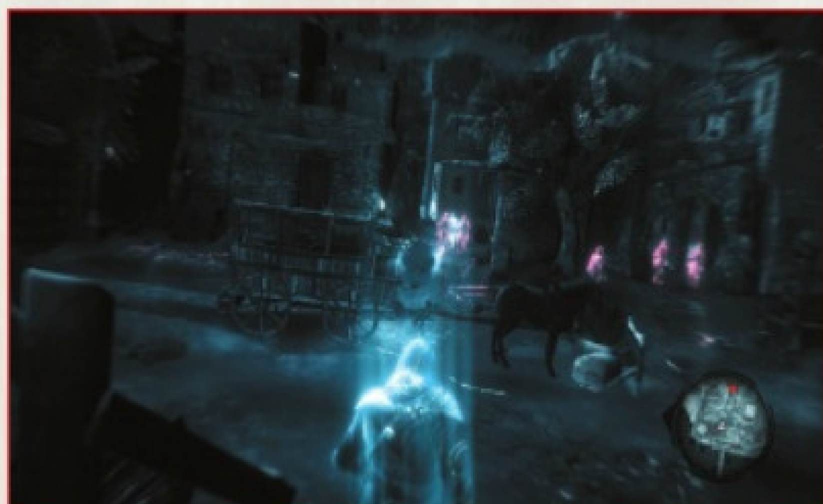

往前拉绳索的时候是无法左右躲避的

记忆5：受伤的雄鹰（Wounded Eagle）

动画之后消灭士兵。搭水车到城墙上，进入村庄。用鹰眼感知（V键）会看到队长（白光人影）走向左边的小路。


避开路面上的坑洼


抓住巨大的水车被带到墙头上去


按V可以查看队长的行踪，白光的人影就是目标

100%同步： 在干草垛里杀死至少5个卫兵。

马车旁有个巡逻，旁边有个干草垛。等巡逻走开，路口的两个卫兵也转身走开时跑过去即可躲在里面。等巡逻走近干草垛时即可进行刺杀。然后可以等路口的卫兵走过来时故意让他们看到，头顶的箭头黄色全满开始搜寻Ezio，这时躲进干


故意被敌人看见后迅速躲到干草堆里


Niccolo Polo笔记的线索

草垛，等他们接近时刺杀。

跟着队长的路线穿过村庄，途中可混在人群中避开卫兵的注意（嫌麻烦直接杀掉亦可）。

闸门关上后，杀死敌人拾取到药包。按住Q选择药包，治疗全满恢复能力。这里从右边可以绕到一个干草垛处，干掉旁边的岗哨，然后可以引更多敌人过来完成同步目标。

之后可以从宝箱（内装药包）所在处开始，沿屋顶跳跃避开敌人，到达塔楼脚下的目标点。攀爬过程中会被射击，只管攀爬不用理会。最后在塔顶干掉队长拿到了手册。

第二章：世界的十字路口
The Crossroads of the World

再次走进大传送门开始新的一章。岛上还有几个小传送门，收集足够的数据碎片后才能解开。

记忆1：热情的欢迎（A Warm Welcome）

Ezio搭船来到君士坦丁堡（Constantinople）寻找剩余的钥匙，刚上岸就有大师级刺客Yusuf Tizam慕名前来迎接他并带他前往刺客总部。

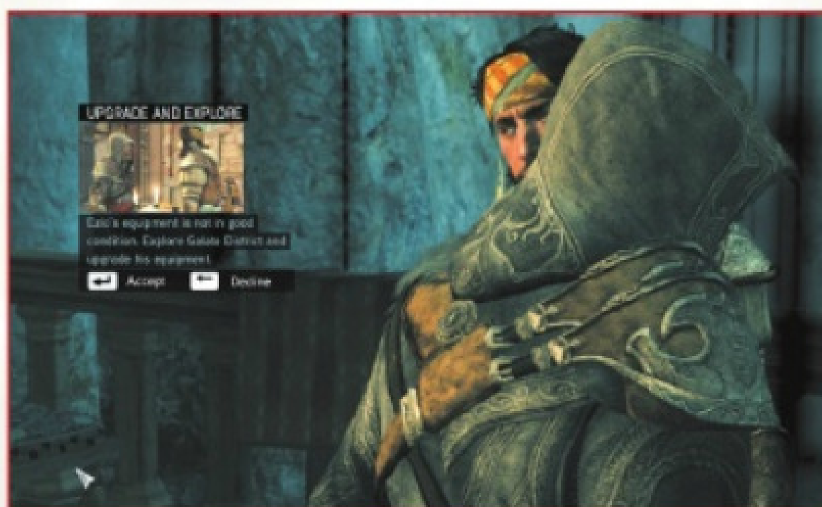
100%同步： *不要远离Yusuf身边。*


刚下船，当地的刺客首领Yusuf就来迎接了

跟在Yusuf身后，不按方向键的话Ezio会自动跟着他。途中可以故意撞到路人趁机按空格键来偷窃。到总部后在门前按Shift进去。

记忆2：探索和升级（Upgrade and Explore）

Yusuf指出Ezio的装备太烂，建议找铁匠买点好的。出总部前往小地图蓝色标志处找到铁匠铺，目前只有一件护肩可买，需要343块，之前有拾取尸体的话应该足够，不然就在街上多撞撞人吧。买完后回总部门口（小地图“！”处）。



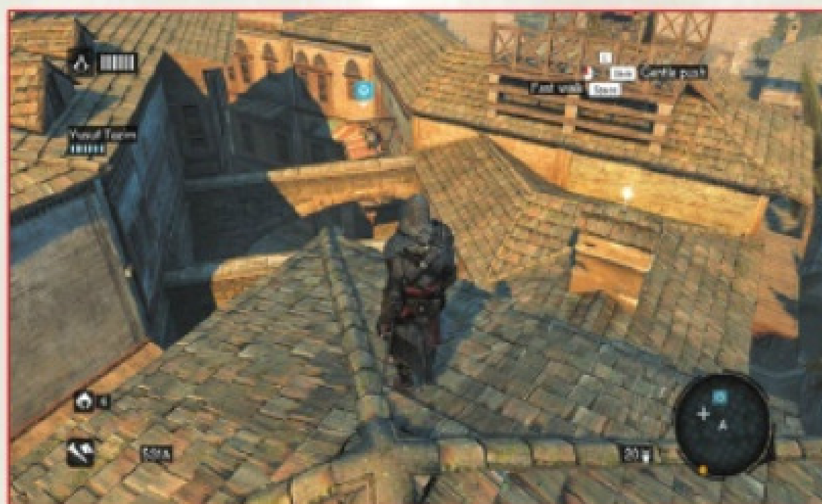
升级和探索

记忆3：钩刃（The Hookblade）

100%同步： *成功练习每种钩刃动作至少一次。*

装备有了，Yusuf又向Ezio介绍当地一种特殊的工具——钩刃。跟着Yusuf来到屋顶上，先是练习跳跃，跳起在空中按住Shift就可以钩住对面边缘。练习两次后是长跳跃，在跳向悬挂的香炉时按住Shift，Ezio就会钩住它借力往前跳去，而不是抓住香炉荡过角落。最后回到地面练习跑动钩摔，跑向配合练习的刺客按住Shift不放。练习3次后跟Yusuf谈话。

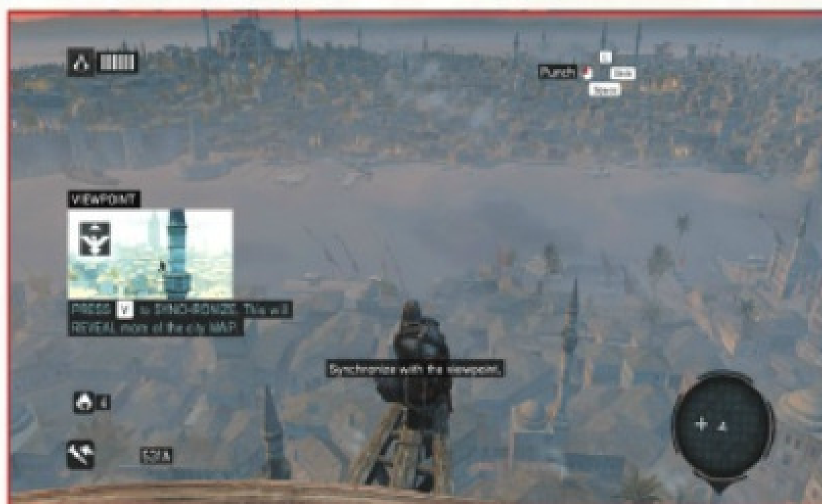
路上可能会看到发光的数据碎片，这里先不理会，后面部分会一起说明。


进行这些教学任务时你就会见到一些数据碎片

记忆4：Galata塔观光（The View from Galata）

100%同步： *在60秒内爬到塔顶。*

只要按着Yusuf的路线攀爬即可，在一直向上的时候，按住右键按空格往上攀爬时按住空格可用钩刃快速攀上更高的地方。只要不停顿60秒时间足够。爬到塔顶后到目标地点按V同步地图，然后一个鱼跃跳下去。



在高塔上的鸟瞰点按V同步打开附近的地图

记忆5：高级战术（Advanced Tactics）

手下向Yusuf报告了骑士进攻两个刺客据点的消息。跟着Yusuf爬到屋顶上，利用滑索前进（按住右键跳向滑索）。

100%同步： *成功实施滑索刺杀。*

途中发现两个骑士团哨探，Yusuf滑过去刺杀了一个，又把另一个引过来，让Ezio有机会练习滑索刺杀（滑过去经过头顶时按左键刺杀）。之后Yusuf离开前往另一个据点，让Ezio负责Galata的据点。到小地图蓝色标志处跟那里的刺客谈话即可开始下个任务。


Yusuf演示空中刺杀

记忆6：防卫据点（On the Defense）

这是个防守据点的策略小游戏，有点像刺客版植物大战僵尸。骑士团会不断从街道的一头发起进攻，游戏目标是布置刺客守住街道尽头的刺客总部。左上角可以看到士气（Morale）值，可理解成用来“购置”刺客和路障的货币。队长会缓慢提供士气值，杀死敌人也会获得士气值。这关是教程，每个步骤会提供大量士气值，而且期间敌人会暂停进攻，如果还不够可以等待士气值积累，布置足够人手后再进行下去。

街道两旁有三四个屋顶，每个屋顶都必须先放置一个队长（Leader）才能放置其他单位。按住Q键然后在菜单中选择。布置队长后可以布置弓箭手。然后会解锁路障，可以放在道路上阻挡延缓敌人的进攻。之后解锁火枪手，攻击力更猛但装填速度慢，对重甲单位会造成额外伤害。然后会允许使用火炮，鼠标移向敌人按T发动火炮轰击，或按住T不放对指定区域进行轰炸。期间确保放置足够人手和路障，最后敌人会出动攻城车，路障会被迅速摧毁，但多道路障可拖延足够时间让火枪手将其射爆，这样小游戏就会结束。

以后随着Ezio在城里进行各种活动，骑士团的警觉度（Templar Awareness）也会提高，每次满了以后都会发动一次对据点的进攻。详细的会在后面专门说明。



据点防御的教学关



攻城武器是威胁最大的，可以轻松摧毁路障

记忆7：进攻（On the Attack）

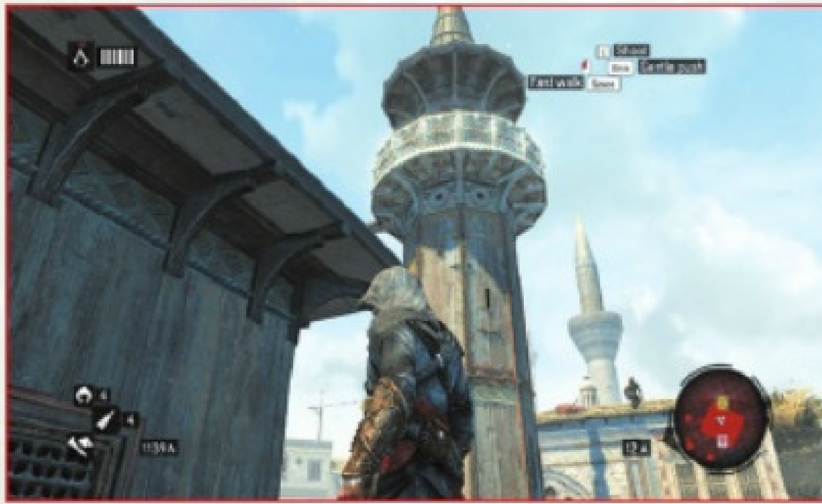
到码头跟水手谈话搭船前往Imperial North区。帮Yusuf解决几个骑士后得知骑士团已经占领据点，但两人可以把它再夺回来。跟随Yusuf前进，途中他会教Ezio如何使用樱桃炸弹（Cherry Bomb）来引开敌人（按住Q从右侧的次要武器中点击选择，然后按住E选择目标区域）。最后两人攀爬来到据点的屋顶上，按V，移动视角找出要刺杀的队长，但他走到院子当中去了。

100%同步： 不能在Imperial North区制造任何冲突。

前面街道上没遭遇什么敌人，关键是这里。如果被敌人发现开始战斗，就会导致失败。先接近左前方屋顶，等火枪手走到左边的时候迅速过去将其刺杀。然后可以从次要武器中选择飞刀（Throwing Knife）将较低处屋顶上的火枪手射杀。如果尸体滚下去可能会引起敌人注意，但只要躲一会儿就没事了。之后跳过去从次要武器中选择毒镖（Poison Dart）射击队长，他乱舞一番武器后就会倒地身亡。然后爬上旁边的高塔点燃信号火即可占领这个据点。



按V扫描各个士兵，找出哪一个是队长



点燃信号火就可以夺取据点

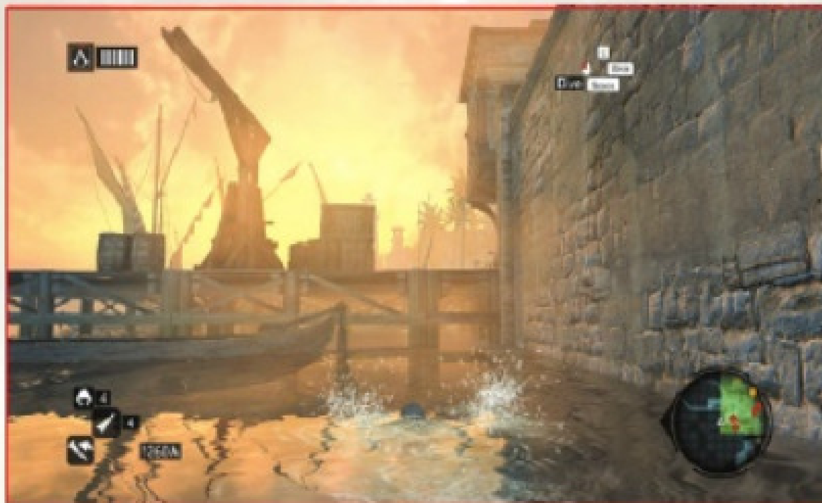
第三章：失物招领处
Lost and Found

Yusuf希望Ezio帮忙招募新的刺客，补充在夺取据点的战斗中损失的人员。

这里提示铁匠铺、书店、裁缝店等都增加了新的物品。如果不急于发展剧情的话，可以到处逛逛，进行经营的内容，收集物品或进行次要任务等。这些都会在文章后面部分加以详细说明。

记忆1：囚犯（The Prisoner）

到码头找到因为偷水果被关在笼子里的囚犯，答应救他。沿岸往绿色标志处前进，靠近后可跳入水中游到绿色区域的码头上岸，攀上对面的墙，但不要爬上去，按V就会发现墙后来回走动的胖子就是持有钥匙的卫兵。等他走开快步跟上去拍空格偷走钥匙，然后翻墙跳入水中逃走，去放出囚犯，他会加入刺客组织。



游到绿色区域的码头爬上岸

这时各公会的挑战会解开。

记忆2：哨兵，之一（The Sentinel, Part 1）

到码头另一边找水手搭船回到Galata区，找到这里的据点。进去后先要指定一名刺客担任这个据点的负责人（Den Leader）。然后跟他谈话接受任务，得知这个区域有很多刺客失踪，而他发现了一些线索。分手后前往绿色标志处爬上屋顶，看到手下跑进下面的小广场躲在干草垛里。

100%同步： 至少召唤刺客一次。

首先需要除掉这里的三个骑士，从最高处的一个着手，只要到足够近的屋顶上，按F键锁定后就可以按T召唤刺客将其干掉，省得攀爬，而且手下的刺客还能得到经验值，顺便完成同步。之后刺杀较低处屋顶上的那个，然后直接来个空中刺杀干掉地面上的。

到干草垛处跟手下谈话，然后用V调查现场，从长椅上像是睡着的刺客开始，发现她其实是被刺杀了。然后是附近的血迹。调查完就发现有个人在高处杀死一名刺客后跳了下来跑掉，火速追上去（按住右键跑动时再按住空格冲刺，否则跟不上）。途中手下试图拦住凶手，但被他丢了个烟雾弹逃跑。干掉出现的一堆骑士后，手下说那人叫Vali，曾经也是一名刺客。Ezio指出他还需要更多训练才会是那人的对手。

记忆3：公会合约（Guild Contracts）

到附近墙上的鸽笼（蓝色标志处），进入“地中海防御”（Mediterranean Defense）界面，这里可以指派手下的刺客前往地中海各个城市完成那



Yusuf教Ezio如何用樱桃炸弹引开敌人



上岸后爬上面前的这道墙就会看到目标了



接近敌人后按F锁定，然后按T召唤刺客进行刺杀

里的任务，消除骑士团在那里的影响力，逐步让刺客组织控制这些城市。同时会奖励金钱和提高手下刺客的经验值。现在只有一个任务可以选择，而手下也只有那个需要训练的刺客可以指派。任务完成之前这个刺客就无法召唤。



通过合约来获得金钱和经验并影响那里的局势

记忆4：炸弹制作（Bomb Crafting）

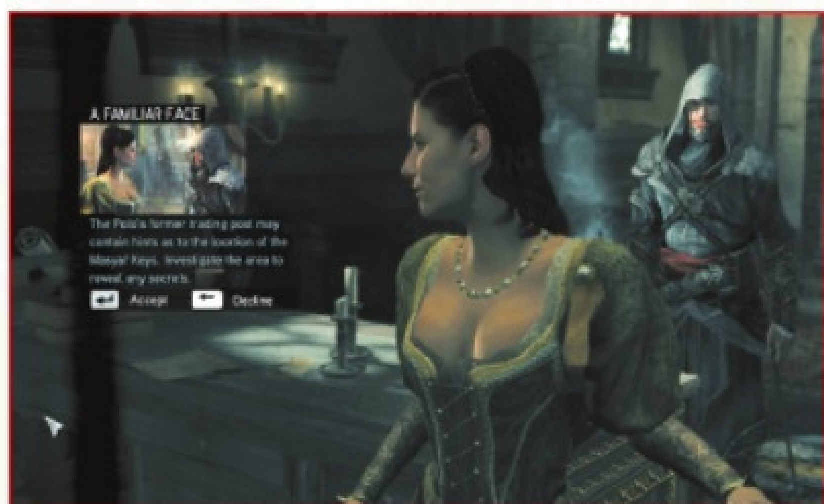
到Imperial North区的据点，Yusuf要教Ezio如何制作炸弹。在制作台处跟着提示用不同的弹壳、火药和特殊成分三部分来组合制作出炸弹，然后试验并确认制作。学习结束后转入正题，Ezio把手册的事情告诉Yusuf，向他打听Polo家族以前在君士坦丁堡的贸易站，Yusuf让他去市场找Piri Reis。

到市场绿色标志处进入房子，Piri Reis告知了贸易站的所在。他还会制作一些特殊的炸弹，点击墙上图画的话可以开始一些可选的炸弹教程任务（后面会详细说明），完成后就可以向他购买制作那些炸弹的材料。


Piri Reis屋内可以进行多种炸弹的教学关

记忆5：熟悉的面孔（A Familiar Face）

来到贸易站旧址，发现现在是间书店，主人是同船来到君士坦丁堡的女子，她叫Sofia。在店内用V找到了秘密通道。



Sofia的魅力呀！

记忆6：蓄水池（The Yerebatan Cistern）

通道通往一个地下蓄水池，这里有不少骑士在搜寻钥匙。

100%同步： 不被发现。

往前几次跳跃后落地，找到几个宝箱。爬上角落的箱子堆，对着墙往上蹬（按住右键按前和空格），然后往右跳爬上目标地点（或者爬上柱子荡过来也可以）。

落下通道后，出去看动画，这个房间有不少骑士，目标是拿到巡逻的队长身上的钥匙。往右边走，等骑士走到墙边看着架子上酒桶发呆的时候将其刺杀，然后等巡逻的队长和长斧兵都走开的时候，绕过架子将在砸墙的骑士干掉。然后绕到架子后或爬上架子躲着，等长斧兵走开，队长走过来的时候跟上去（这家伙眼中只看得到偷懒的手下，看不到死掉的手下），在他站在角落门前时将其干掉（架子的骑士看不到），拿到钥匙。

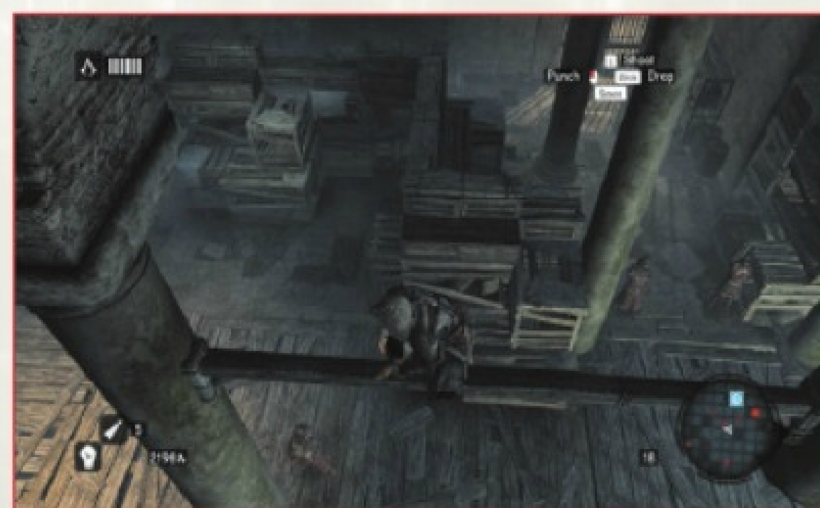
然后爬上水池边柱子顶端的木平台，跳过悬吊的木板抓住钩子荡过90度落在横木上，等长斧兵往左边走过去以后，跳到两对站岗骑士之间的箱子堆上，往前走到头落地开门。

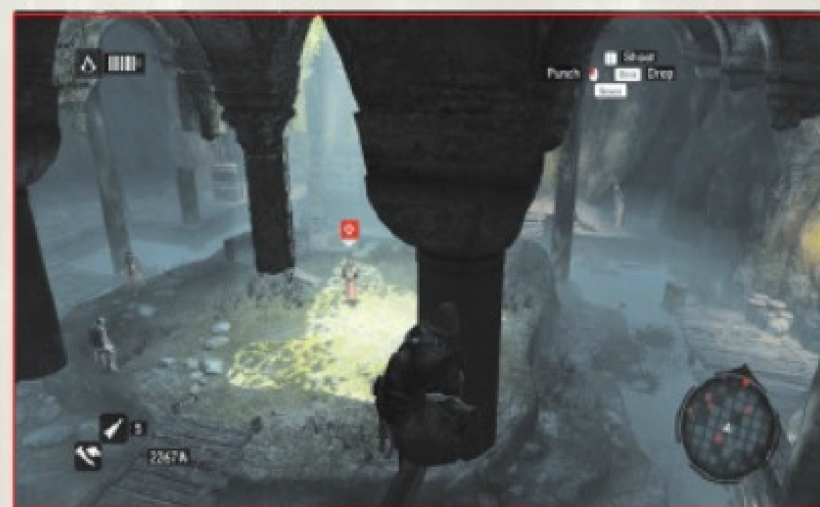
经过一间有水池的空房间，下个房间又有不少骑士。等附近巡逻的骑士看不到时落地，往左走干掉在挖掘的骑士。然后等对岸的长斧兵走开时迅速爬上箱子堆跳过浅水坑对面，左拐走上阶梯。转过拐角后先不要走出去。左边高处平台上队长在走动，但只有停下来时会面对这边。主要是右边有个枪手在走动。观察红点，等他走开时跟上去将其刺杀。再来到最上层，以酒桶架为掩护接近最近的巡逻，然后等另一个巡逻转身走开时迅速跑上去刺杀之，他的巡逻路线很短转身很快因此行动一定要快。然后爬上箱子堆，等队长没有看这边的时候跳上悬挂的木板，队长就会转过身站好摆好受（死）的姿态，让Ezio可以来个空中刺杀（如果没这选项，把主要武器改成钩刃。然后挂到边缘等下面的巡逻走开的时候落到浅水中，开门。

这一个过路的房间不是空的，门前有个骑士，不用理会他。宝箱都拿了以后，到角落踩着木箱爬上上层横木，跳到目标地点。

最后的这个房间很大，但也很开阔，遮挡视线的东西不多。如果追求100%同步的话，鉴于到目前为此保持不被发现实属不易，最好不要冒险导致功败垂成，保持在上层就没有被发现之虞。在横木之间跳跃，可以到左前方一根接近中心“小岛”的横木上，这里可以用V找出队长后锁定之，然后用毒镖直接将其射杀，取得钥匙（不要问我Ezio是如何隔空取物的）。如果解锁锁定后一直锁定不了队长，可以再往左前方跳跃几次，在巡逻看不到的时候落地迅速踩上墙边的木箱爬上这边的横木，几次跳跃到达一根更加接近小岛的横木，这里就可以锁定队长将其射杀，然后跳到门前开门。

进去打开宝箱，用V找到暗门，在密室中找到了一把Masyaf钥匙，有奇怪符号的圆盘，还有一张地图。

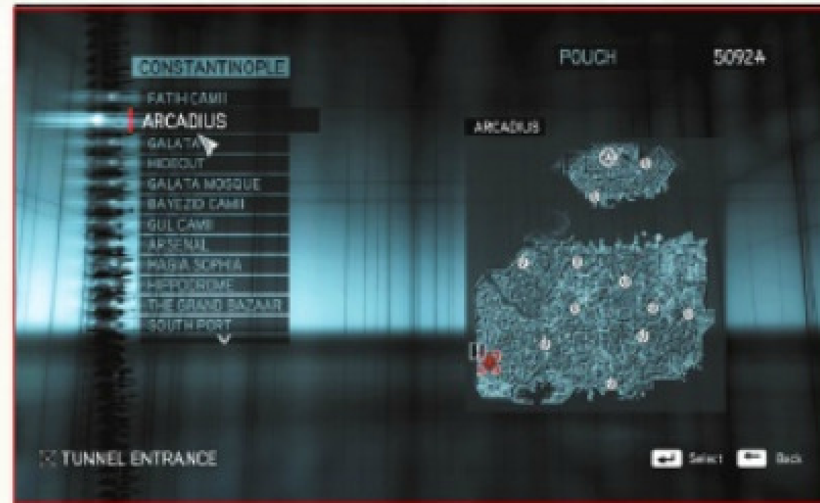

这个任务颇长的流程中一直不被发现很难


横梁上就可以刺杀队长，如果无法锁定就到另一边

记忆7：对等交换（Quid Pro Qu）

Ezio回到Sofia处，地图上标出了Nicoolo藏起来的一些稀有书籍的所在，Sofia答应帮忙破译地图的信息。

出门后碰到Yusuf，提到Romani人需要帮助。



通过地道系统可以快速在庞大的君士坦丁堡内移动

记忆8：Romani的诅咒（Curse of the Romani）

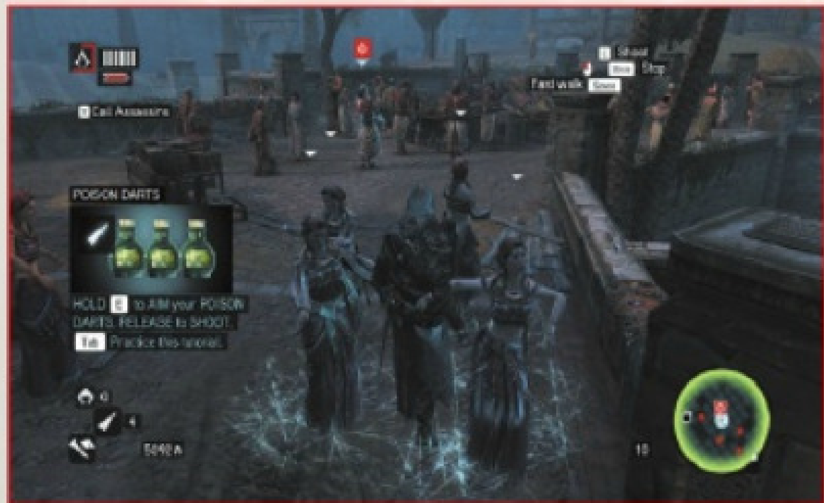
现在可以使用地下管道系统在城里

不同地点间快速移动。使用面前的地道站，前往Arcadius站。然后攀爬来到Romani人所在小院。谈话得知一群骑士抢走了他们的钱箱，他们要Ezio弄死所有碰过钱箱的骑士，制造他们的钱箱被诅咒了的假象，以免类似事情再发生。

100%同步： 混在Romani人当中毒死所有目标。

到地图上蓝色标志处按Shift雇佣这群Romani美女。混在她们当中来到钱箱所在处，这时美女们会改成跟随Ezio。把主要武器换成毒刃（Poison Blade），接近目标背后捅一刀然后慢慢退开一段距离。骑士死掉后另一个会过来抱起钱箱。跟着他来到下个地点，同样将其毒死。再毒死一个骑士后，就没人敢碰钱箱了。上前将它抱起，然后沿路经过几个目标地点，回到Romani总部。占卜女露出以身相许的意思，可Ezio完全不为所动（刚刚才从Sofia那边出来，对大姐您这样的身材姿色怎么可能会有兴趣啊！）。

记忆9：拯救导师（The Mentor's Keeper）



混在舞娘当中就可以不被发现

回到Galata区的刺客总部，调查书桌。Ezio研究那个圆盘钥匙，进入了Altair年轻时的一顿记忆，十字军正进攻Masyaf城堡。

100%同步： 解救所有受到攻击的村民。

先解决周围的骑士。从敌人背后偷袭然后快速连续点左键可有机会连续刺杀多名敌人，或者防守反击成功然后连点左键。脱离战斗后小地图上可看到附近两个黑色圆圈，到那里除掉骑士救出村民。然后一路上坡，消灭一大批敌人后又会看到两个圆圈，都解救后就完成同步目标。之后继续上山来到要塞前，门被敌人关上。他们劫持了导师，必须在不被发现的情况下潜入。从右侧一路往上攀爬，扒住城墙边缘，等巡逻的骑士走过时将其刺杀，然后上阶梯刺杀另一个，在尽头处爬上更高处的城墙，刺杀骑士爬上去，再刺杀一个，来到尽头处，从缺口处跳抓横杆落在下面屋顶上，锁定黑衣骑士进行空中刺杀，救出导师。

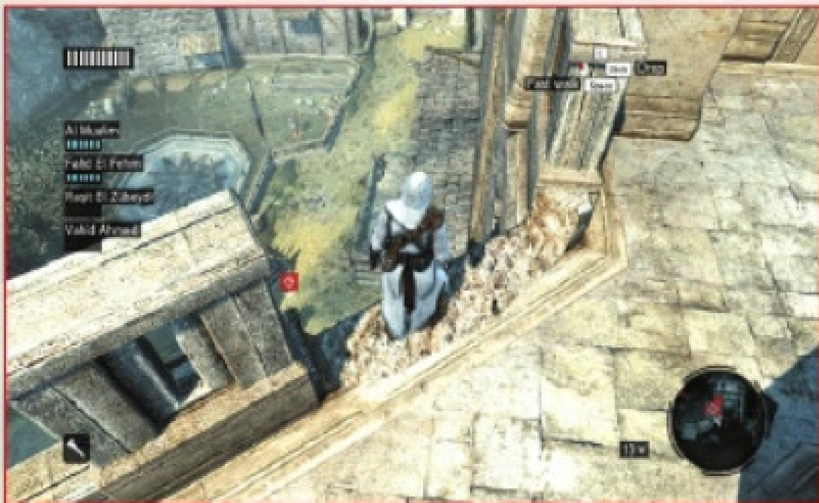
原来这个圆盘其实就是个能够自行播放的DVD盘（1楼：这么高清的电影必须得是蓝光光盘啊）。Altair留下这些记忆想告诉后人些什么。



到刺客总部内调查书桌，就可以开始Atair的记忆



地图上的黑点是同步目标要解救的村民



从缺口跳抓横杆落在屋顶上，然后空中刺杀

记忆10：哨兵，之二（The Sentinel, Part 2）

前往Galata区码头的目标点，派去地中海执行任务的刺客会顺利归来，并报告了“哨兵”Vali进一步的消息，他绑架了两个刺客，要求他们将据点交给骑士团，Ezio当然不会妥协。

100%同步： 在解救囚犯之前不被发现。

分手后从屋顶上往蓝色标志方向前进，接近后可先接近东北方向的标志，附近的屋顶上会看到一群小偷，可以用150块雇佣他们。下面的街道上有一对站岗的骑士，他们面对的拱形门洞下就是一个人质。耐心等一个两人巡逻队走过以后，接近一点锁定其中一个岗哨，按Shift指挥小偷们引开他们，然后直接跳下去，按Shift解救人质（这个没有对话）后迅速爬上门洞旁边的梯子回到屋顶上。还有一个单独的巡逻有时会经过这里，但间隔很久，除非运气很差不会碰上。

走到这个屋顶的另一侧，就会看到另一个门洞下的人质，门洞外有两个岗哨。附近还有好几个骑士活动。附近屋顶上还有一群小偷可以雇佣。也可以接近锁定一个用毒箭射杀，平静下来后再锁定另一个召唤刺客杀之。平静下来后直接对准干草垛跳过去藏在里面，确定巡逻的都走过去以后，进去解救人质，得知Vali用她们做诱饵，自己去偷袭刺客总部了。

回到屋顶上前往总部附近街上的目标点，Vali会出现，按住空格保持高速冲刺沿路追赶，不久手下就会从屋顶跳下将其刺杀。



雇佣屋顶上的小偷来引开下面的骑士



不管好人坏人，临死前总要说上一番话才会咽气

第四章：不文明的内战
The Uncivil War

记忆1：王子的宴会（The Prince's Banquet）

Yusuf告诉Ezio，骑士团准备在Topkapi王孙举办的宴会上刺杀他。Ezio认为这是一个接触Topkapi宫廷的机会。

100%同步： 比Yusuf先到Topkapi宫殿。

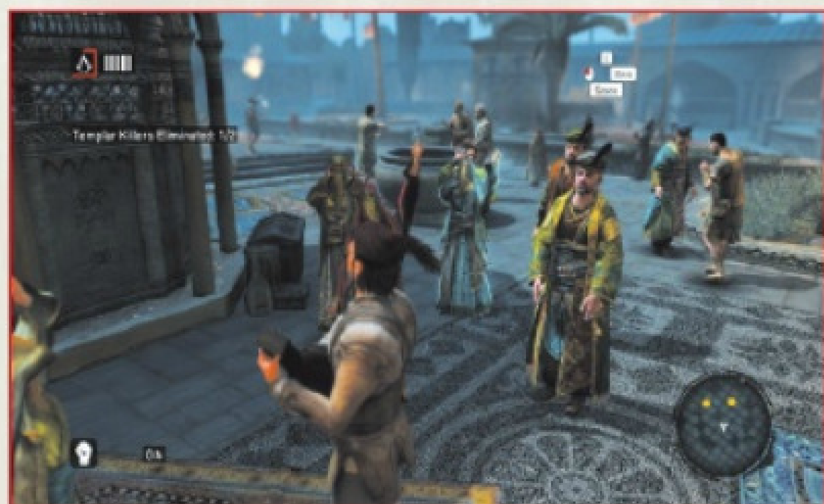
开始时大家向宫廷展开一场赛跑。可以跟住前面的刺客，沿着屋顶进行一长串复杂的奔跑跳跃，大多数时间按住空格键加快奔跑攀爬的速度，但多次尝试后我发现尽管如此，如果对路线不够熟悉，操作不够娴熟，就很容易出现失误而减缓速度，很快就会被Yusuf超过，不注意甚至有摔死的可能。实际上，跑过开始一段路

之后直接落到地上，朝着地图上绿色标志处按住空格沿路高速冲刺，尽量不要撞到路人，到标志处以后爬上墙头来到目标点，完全可以轻松击败其他刺客和Yusuf，何必非在屋顶上耍帅呢？

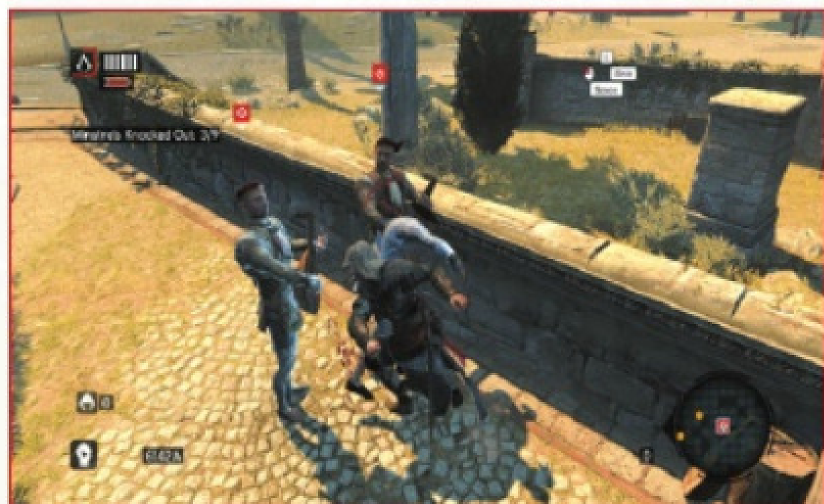
下一个目标是“借”来9个歌手的衣服。翻过墙一拳一个击倒3个歌手，然后把他们藏进干草垛。再翻过旁边的墙击倒另外三个，跟着同伴把他们搬到另一个干草垛处。翻过这里的矮墙，穿过两道小门，注意门后的巡逻队。爬上旁边的屋顶就会看到剩下3个歌手。打倒后丢到旁边的目标点即可。

到门口守卫不让进，随便按键乱弹一番后他们实在受不了就放行了。混进去后要找出2个伪装成客人的骑士团杀手。到绿色标志处用V找出杀手后到目标点弹琴吸引其他宾客注意，Yusuf就会趁机将


EZio你的手在摸哪里


前面在弹琴，后面就无声无息捂住丢缸里去了


其实从地面上跑要更快


遭到袭击后这些歌手还在很淡定地弹琴


同船来到君士坦丁堡的青年学生居然就是王孙

其干掉。两个都找到后跟Yusuf会合到下个院子寻找王孙，发现他就是在船上碰到过自称学生的年轻人。这部分跟刚才的类似但要更紧张，动作太慢王孙就会被刺杀。跟在王孙附近，用V扫描他身边的宾客，找出凶手后迅速走到人群的另一边按键弹琴，让同伴有机会下手。紧跟王孙找出全部四个，短暂动画后赶紧跑向王孙，用乐器将跑上前的最后一名杀手击毙。

记忆2：不和谐的会面（An Uneasy Meeting）

再到宫殿（地图上黑底白色“！”处，这种是王孙线的任务，另外一种书页上有“！”是Sofia线的任务）跟王孙Suleiman见面，他说安排了跟叔叔Ahmet以及禁卫军首领Tarik Barleti会面，后者不赞成Ahmet继承王位，而是支持Suleiman的父亲。他让Ezio帮忙调查，爬上附近的高塔。

100%同步：不被发现。

走进旁边小门爬上屋顶，就可以沿屋顶安全绕到高塔处爬上去，打开盖板，偷听他们的谈话。

记忆3：世界的第四部分（The Fourth Part of the World）

来到码头见到Sofia，跟Ezio的妹子有过瓜葛的男子正在向她搭讪，看到Ezio出现就落荒而逃。Sofia说来这里取一件货物，但守卫不肯放行。

100%同步：在不被发现的情况下进出码头。

走进右边的小巷，翻过墙到码头角落跳入水中，游到绿色标志的船只面向大海的一侧，爬上船舷，等另一边的巡逻要走上阶梯时刺杀这边的巡逻，就不会被发现。然后找机会刺杀那一个，就可以在船上货物中用V寻找Sofia的。找到后跳入水中原路离开码头。前往Sofia的店铺（绿色标志处），得知了她破译的第一本书的所在。

记忆4：符号和标志，之一（Signs and Symbols, Part 1）

来到附近的地标，高塔Hagia Sophia下，一路攀爬到顶端接受任务。用V查看四下屋顶上的符号，找到正确的一个后会提示去找到书。落下一些到瞭望台上，走到突出处鱼跃跳下落入干草垛。攀爬至绿色标志所在处的目标点，找到第一本书。

记忆5：Galata塔（Galata Tower）

到附近地道站回到总部（Hideout），出门爬到Galata塔顶部，打开门进去接到任务。

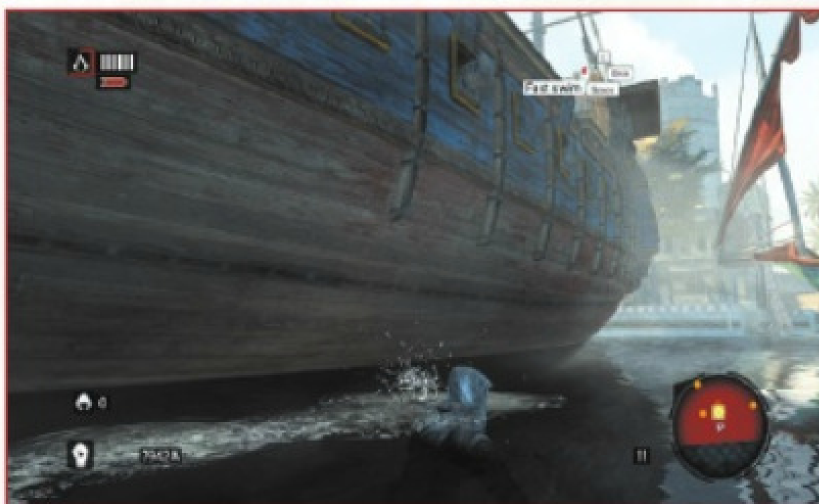
100%同步：6分钟内完成本关。

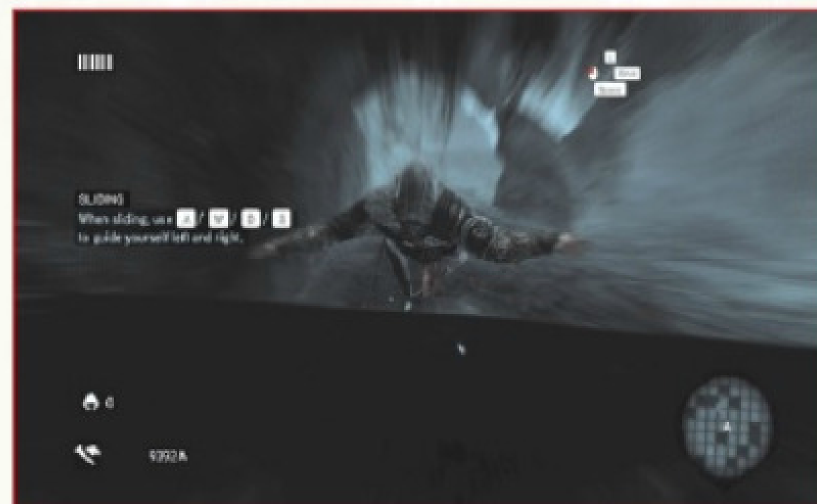
这个同步第一次打不太可能完成，但打过一次熟悉线路以后不停顿加上操作熟练就容易了

顺旋转阶梯下去跳到悬挂的木板上，开始掉落。滑下斜坡过程中左右移动避开岩石。最后Ezio落到塔下的巨大洞窟，钩住木板逃过跌落深渊的厄运，接下来要进行一系列典型古墓式的攀爬跳跃。

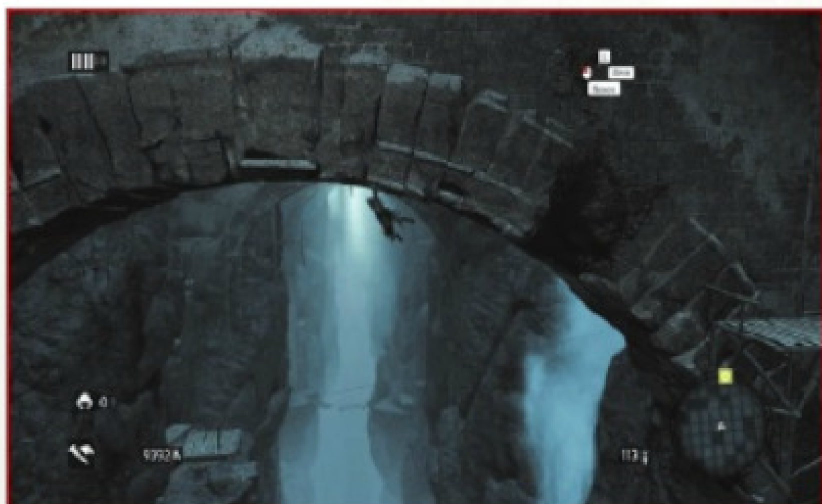
绕到木板后侧往上攀爬，到顶后跳抓后面的石头边缘，右移跳到木平台上，滑下滑索。进入坑道来到一个石洞，爬上左边的高台，钩住铁钩长跳跃到对面。跳抓右边木板，右移跳抓横杆，几次跳跃到又一滑索处。滑下后跳抓住水车上的木板，后跳到悬挂木板上，再一系列攀爬跳跃，最后一根长滑索带Ezio穿过瀑布滑到对岸。往前爬上木板，一番攀爬到高处跳到右边木架子上，它开始倒下，赶紧往上攀住横木逃生。

再次滑过深渊，到尽头来个鱼跃跳入小瀑布底下，上岸前行，一番跳跃通过


游到货船的外侧来爬上去就不会被码头的守卫看到


滑下斜坡的时候左右移动来避免撞到岩石上

断桥，往高处一番攀爬跳跃最后抓住木架子，移到侧面爬到架子顶上，爬上上面一层，再往上一番攀爬，最后滑下一根松动


典型的“古墓丽影”风格

的滑索，又死里逃生来到一间石屋外。

进屋可以按Esc查看一下剩余时间，如果很紧就不要拾取宝箱了，直接按V找到右边墙上的暗门进去拿钥匙。

记忆6：导师之死（Mentor's Wake）

回刺客总部研究第二张光盘。这次是在Altair杀死被金苹果控制的导师之后。抱着他的尸体去火葬，可是Abbas煽动群众后把他推进了人群。

100%同步： 不损失超过3个同步点（即3个血格）。

开始被不明真相群众围攻，这里要通过防守反击缴下7个刺客的武器，每次成功后Altair都会自动丢下武器，基本没有误杀的可能。四面都是敌人，拖得越久越容易受伤，动作一定要快。可以主动贴近目标，看准时机反击。

完成后发现Abaas在高塔上拿着金苹果，赶紧上坡冲到塔下，到悬崖边但不要靠近边缘。金苹果会发出吸取能量的声音，蓄满后发出冲击波，会震得踉跄，所以要听声音，在冲击的间隙攀爬。但是也不能拖太久，Abaas的生命耗尽就会失败。冲击过后跳抓横木跳到木平台上。等冲击过后蹬墙向上往左跳抓爬上高处木平台。冲击过后跳上横木，蹬墙一路往上爬上顶层，进去取得金苹果。

第五章：帝国继承人
Heir to the Empire

记忆1：禁卫军（The Janissaries）

到集市跟商人谈话接受任务。到绿色区域找到Tarik，不要靠太近。然后跟踪开始，保持一段距离，他会不时回头看。混在人群中前进，到门口不要跟出去，混在旁边的人群中。跟手下会面后他会再走进来。小心跟随，他走出另一个出口后会交代两个手下确保无人跟踪。

100%同步： 用炸弹引开两个守卫。

这里除非刚好有人群经过，否则走出走廊找到合适位置丢炸弹都很困难，其实直接往左边走，绕过拐角就可以接近Tarik，消除倒计时，之后马上原路退回来，躲在柱子后，因为Tarik会往这个方向走。这里似乎固定会触发一个刺杀事件，准备好按左键反击将潜行者干掉。如果是躲在人群中刺杀事件发生时人群会跑开而被Tarik发现，所以要躲在柱子后。之后继续跟踪，到室外可雇用一群舞娘，出现第二对守卫挡路时，可以锁定后让舞娘吸引他们趁机通过。穿过小巷会看到第三对守卫。先不要走出去，这里似乎也会固定触发一个刺杀事件，解决后往守卫右边丢个樱桃炸弹，顺便完成同步目标。然后跑到左边直接翻过墙。会看到Tarik走进一道门，这里就直接爬上屋顶，从屋顶上跟踪，但要注意干掉枪手。跟过桥后就会结束。

记忆2：军械库门口（The Arsenal Gates）

到军械库外看到Tarik跟一个叫Manuel的肥佬会面并让其进入军械库。贿赂3个演讲者来发动群众（注意绕开门口的守卫），然后到门口跟Yusuf会合。这时卫兵和禁卫军会赶来镇压，屠杀骚动的贫民。总共有60个骚乱者，降到25个以下就会失败。

100%同步： 至少40个骚乱者存活。

如果没有经营公会，招募和训练刺客的话，这里要达成同步会比较困难。第一波的敌人不强，如果只有一个召唤刺客，留到第二波使用。不要只顾攻击一个敌人，到处攻击敌人，一来吸引他们注意，二来正好达成背刺的话，可连点来连续刺杀周围的敌人。短暂动画后第二波到来，召唤刺客对付禁卫军，到处乱杀，运气好就能保住40个以上。

记忆3：潜入军械库（Arsenal Infiltration）

100%同步： 滑下滑索时进行一次空中刺杀。

前半部分都是骚乱者和卫兵在乱斗，不用管直接往绿色标志前进。穿过拱门到码头区域后（右前方有个干草垛），爬上左边的屋顶，到最高处有个滑索，滑到对面屋顶前可刺杀地上一个守卫，完成同步目标。这会惊动旁边4个稍微有点难缠的禁卫军，后期敌人以禁卫军为主，要适应这种要3次反击才能杀死的对手。

找到仓库目击军火交易后被发现，会出现大量敌人，这时的目标就是逃出军械库。如果笔直往前跑，跳过几根木桩，最后会爬上一个瞭望平台，滑索会经过一艘小船上面有个敌人可以刺杀，如果前面没有完成同步这里可以进行，但这样停顿一下追兵会赶上，可能不容易脱身。敌人


此举大多数人无法接受，但必须确认导师已死

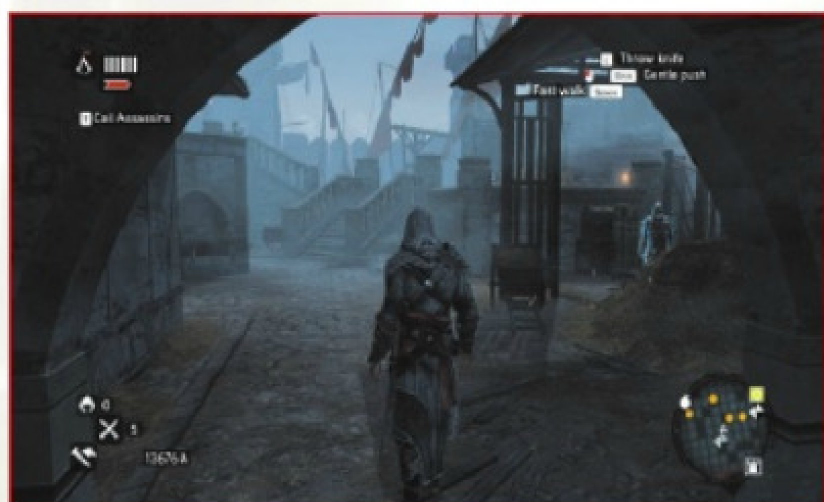

混在门口旁边的人群中不要跟出去


攀爬并无难度，但在金苹果的干扰下就变得很费劲


直接往左边绕过去接近Tarik就可以消除倒计时


贿赂演讲家来煽动群众，但要注意避开门口的禁卫


到处都是暴动的贫民和禁卫军在厮杀


爬上左边的房屋，就可以找到滑索滑到对面

会越来越多所以不要恋战，往出口飞奔就是。

记忆4：她的肖像画（Portrait of a Lady）

到Sofia的书店，得知窃贼光顾偷走了一幅画。

到集市用V从坐在地上的混混中找出窃贼，一番暴打问出买主。

100%同步：在不被商人发现的情况下偷走画像。

一拳给他打翻或用烟雾弹。

交给Sofia后得知下一本书的线索。

记忆5：符号和标志，之二（Signs and Symbols, Part 2）

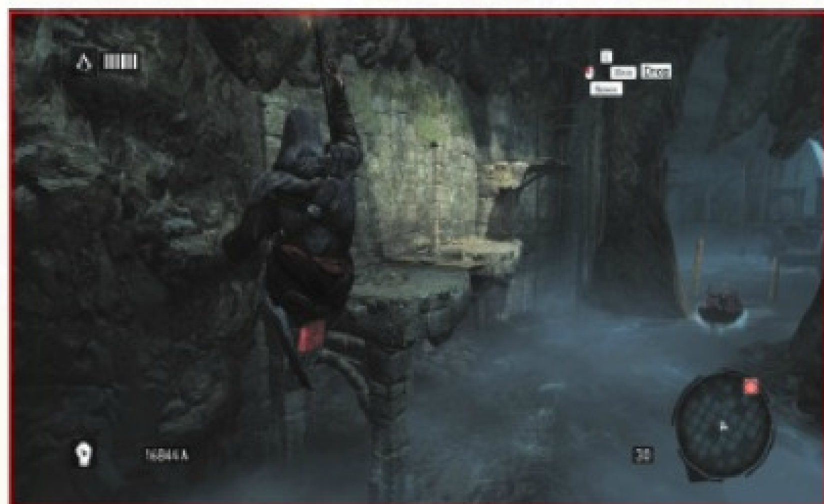
到不远的小广场爬上中间的柱子顶上接受任务。用V观察符号找到了第二本书。

记忆6：Ox广场（The Forum of the Ox）

进入附近的废墟接到任务。骑士团已经先行一步找到这里，带着火药搭船前往钥匙处。

100%同步：不受到任何伤害。

赶紧跳到码头，到血迹处跳到水中木架上，穿过一段通道，沿着河流两岸的残垣断壁进行一番追赶。途中船上骑士会


沿着河流两岸攀爬跳跃追赶骑士所乘的小船

开枪射击，只要保持移动就不会被击中。虽然路线较长，但都是直线性的，简单地攀爬跳跃。最后Ezio顺滑索滑过小船上方进行空中刺杀，大家一起落入尽头的水塘中。上岸后要对付四个士兵，只要防反后进行连续刺杀即可轻松解决。然后拾取宝箱找到暗门，拿到了钥匙。

记忆7：新政权（A New Regime）

回总部看盘。Abaas控制了Masyaf并处死了Altair的儿子，跟着Maria去找他说理。Maria想要阻止Altair用金苹果报仇，却被敌人趁机杀死。现在要逃出Masyaf。进屋上楼撞破窗户，到村庄碰到了长子Darim，两人一起杀出去。这里要紧跟Darim，镜头提示有刺客在屋顶等处出现时就按E用飞刀射杀。

第六章：命运多舛
Fortune's Disfavor

记忆1：遁入黑暗（Into the Shadows）

到附近的茶馆（黑底白色“！”处），向王孙汇报发现的情况，得知要接近Tarik，首先需要禁卫军伪装。

到目标地点找到落单的禁卫军，必须在不被发现的情况下刺杀他。

100%同步：从隐藏地刺杀目标。

绕到他附近的一个角落，地上有堆干草。巡逻的卫兵不会管你。往干草堆旁边丢个炸弹，马上躲进干草堆，他会过来查看，可以趁机刺杀。如果士兵一起过来也不要紧，只要刺杀禁卫军任务就会完成。

记忆2：荣耀，失去和获得（Honor, Lost and Won）

混在禁卫军巡逻队中来到营地，途中无奈要殴打平民避免暴露。到营地后同样服饰的禁卫军会当你是空气，但守卫却会认出你，必须混在人群中或躲在帐篷等处。先找机会跟着三人组通过第一道岗哨。然后在他们要转身时跑到长椅处自动坐下混在两个禁卫军之间。等几个巡逻的卫兵都没有看到的时候跑到角落的队伍中。等巡逻走开后跑到墙边爬上去。

100%同步：空中刺杀Tarik。

跑到目标地点。动画后混在三人组当中往左走，混进旁边队伍。等巡逻都走开的时候跑到墙边队伍中。等巡逻没在看


混在禁卫军队伍当中，等守卫看不到时再行动

时爬上马车上箱子，爬到高处，一番攀爬来到Tarik所在处上方。确定锁定他后来个空中刺杀（杀错人就囧了）。

Tarik临死说其实是想设圈套将骑士团军队一网打尽，并向Ezio提供了他们的驻地所在。这时要逃出去。不要恋战，往任意方向跑，爬上屋顶，跑远点就能结束任务。

记忆3：好消息坏消息（Bearer of Mixed Tidings）

前往王宫，进入后自动接到任务。

100%同步：不杀死任何人。

根据进入的地点，可能有巡逻需要避开。王宫里到处都是舞娘，随便雇一队就可以自由行动了。但不要太靠近卫兵，舞娘会自动去引开他们。找到王孙报告消息后再雇一队舞娘轻松离开。

记忆4：小差使（A Little Errand）

到书店找Sofia，然后帮她去找花商。商人说没货了，他去去就来。Ezio可没闲工夫等待，保持距离跟着他，如果他发现了就转身走开。找到地点后采三朵白色郁金香去交给Sofia。阳光下与佳人吹着海风小酌一杯后拿到了线索。


对奔波的Ezio来说，难得有这样的下午时光

记忆5：符号和标志，之三（Signs and Symbols, Part 3）

到任务地点的屋顶爬上塔顶接到任务，找到最后一本书。

记忆6：圣女塔（The Maiden's Tower）

到任务点搭船前往灯塔。

100%同步：找到钥匙前不能掉进水里。

到地下洞窟后拉下附近的开关，往左跑限时内攀爬至露出的机关处。发动后跳抓住面前的石坠。往下爬后跳抓住边缘，往左移跳到石平台上，几次跳跃来到另一个开关处。

拉下后爬上面对的石壁，后跳抓住横杆，长跳跃后抓住边缘，往左跳抓横条，然后一番跳跃在限时内来到机关处。

发动后前进至另一开关处。拉下后跳抓面前的边缘往上爬，一番攀爬跳跃后抓住柱子上的扶手，往上爬往左移，后跳抓住另一根柱子上的扶手右移，跳到横条处，跳到机关处。

发动后落下面前不远的开关。跳抓面前石坠，左移，后跳到狭窄的铁边缘处，一路攀爬跳抓住壁上边缘右移，跳到横条处，跳过几根横条，到最后一根后往右跳抓横杆荡到机关处。

爬上面前的石坠，再爬上另一个石坠，跳抓墙上边缘一路往上到石桥处。爬上右边的石坠，再爬上另一个，跳到中间平台拿到钥匙。


这里要后跳到狭窄的铁边缘处

记忆7：导师归来（The Mentor's Return）

回总部读CD4。老到已经跑不动的Altair回到Masyaf推翻Abaas的统治。

100%同步：只杀死Abaas和他手下的队长。

走上前对两个队长左右开弓进行刺杀。上坡后碰到一队敌人，刺杀队长即可。进入城堡后不要使用召唤刺客，碰到敌人就防反夺下武器，他们就会投降。最后自动锁定Abaas将其射杀。

记忆8：启航（Setting Sail）


年迈的Atair重回Masyaf城堡跟Abaas算总账


操纵火炮将码头的大小船只统统轰沉

到Imperial North区找到Yusuf，得知禁卫军用铁链封锁了港口。

100%同步：不要用刀剑杀死任何人。

到码头雇舞娘吸引守卫，然后直接跑到铁链处安放炸弹。动画过后遭到围殴，不要理会直接跑到船上，Yusuf和手下会解决他们。操纵火炮炸掉船只，然后在火海中一路沿目标点前进，最后跳上王孙安排的船只。

第七章：地下世界
Underworld

记忆1：隐藏的城市（The Hidden City）

搭船来到Cappadocia，进入洞穴发现别有洞天。

100%同步：不要被发现。

这里的骑士不会理你，只有火枪手需要躲开。前往洞穴中间石柱脚下，只有一个角落可以开始往上攀爬。到最顶上同步地图，然后跳下去在绿色区域用V找出Tarik的密探，然后追上她。

记忆2：躲避我的密探（The Spy Who Shunned Me）


看起来很荒凉的岛屿


市场里有人打架，守卫和路人强力围观

来到会合地点却听到女密探被抓住了。

100%同步：不杀死任何人。

走上阶梯来到监狱，听到有钥匙的守卫去了市场。可通过阶梯上方的横梁离开监狱，记住这条路。到市场从围攻斗殴的人群中找出那个守卫偷到钥匙。然后再通过阶梯上方的横梁进入监狱救出密探。

记忆3：叛徒（The Renegade）

找到女密探，发现Shahkulu正在折磨其他俘虏。

100%同步：不让Janos失去超过一半生命值。

要达成同步动作要快。迅速往前一路攀爬，沿途刺杀四个火枪手，然后走到十字架顶端空中刺杀Shahkulu。他爬起来后跟他及手下一番激战，三次防反成功才能干掉他。

记忆4：疏散（Decommission-ed）

100%同步：不受到任何伤害。

开始前最好补充一些炸弹。到达目标点，从这里顺墙往上爬，然后跳到左边横木上，一番攀爬来到石柱高处，再一路来到存放火药的洞穴。不远是第一组敌人，后丢一个炸弹过去全炸死。往前走转角处有一对敌人，可以让他们发现引过来杀掉。这里要达成同步极具难度，对防反连杀必须非常熟练，受一丁点伤害就会失败。之后还没转过转角——更不用说观察敌人所在丢炸弹什么的了，就有四个敌人会发现你。只能争取顺利连杀了。这里旁边有个不起眼的盒子装着任务要找的燃烧弹。继续往前陆续有三对敌人，最后转过拐角有8个一组的敌人，反正我是没有丢炸弹的机会只能硬打。打过就能找到放火药的地方纵火。

记忆5：Palaiologi家的最后血脉（Last of the Palaiologi）

Manuel试图让人们从爆炸引起的骚乱中平静下来，这正是Ezio想要的。

100%同步：不受到任何伤害。


这个不起眼的盒子里装着任务物品，不要错过了

冲向Manuel所在处，动画后士兵围上来，不用理会，赶紧爬上大门翻过去，一番跳跃在码头追上Manuel。动画后他会主动进攻，防反将其刺杀拿到了钥匙。这时Ahmet带着骑士出现，原来他才是主使。

记忆6：逃跑（Escape）

100%同步： 自己的生命不降到50%以下。

开始就遭到围攻，但都是普通骑士很好对付。都消灭后注意拾取补满药包。离开码头回到城市，发现起火后到处浓烟弥漫。这里可用V观察道路，避免跌落受伤。浓烟中Ezio会逐渐损失生命，注意用药包治疗。出洞后又遭到一堆骑士围攻，包括一个重甲武士。防反熟练就打吧，或者不管直接跑去目标点就能过关。



在码头消灭骑士们后，记得拾取尸体补充药包

记忆7：火炬传承（Passing the Torch）

Ezio在船上使用CD5。Altair在蒙古人围攻下护送Polo兄弟出Masyaf，廉颇虽老，但手持金苹果仍天下无敌，左键一点就尸横遍野。到村庄后爬上塔楼使用金苹果，然后下来走到出口处。临别Altair把那些光盘/钥匙交给了Nicoolo保管。

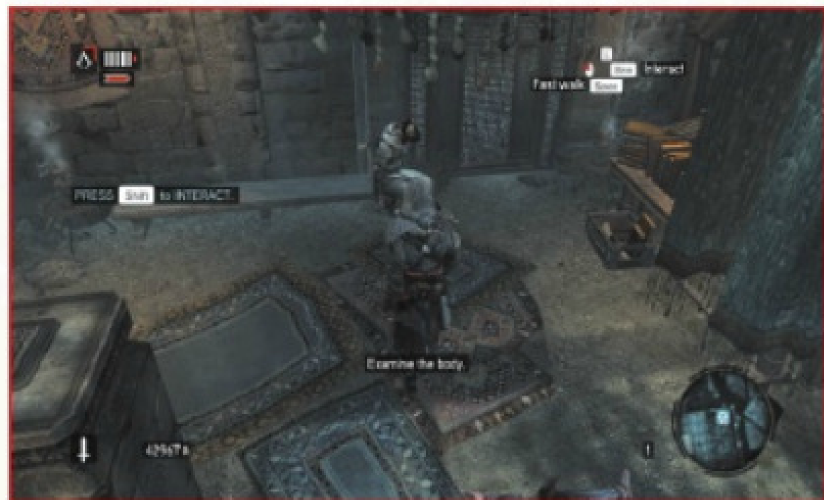
第八章：一个时代的结束

The End of an Era

记忆1：发现（Discovery）

到书店发现了Yusuf的尸体，愤怒的Ezio带着小弟来到军械库砸场子。

100%同步： 在战斗中不被击中的情况下杀死5名守卫。



Yusuf尽到了保护Sofia的责任



狡猾的Ahmet已有精心布置

一开始就冲进大门快速防反连杀。稍微慢一点手下如狼似虎的刺客就会把他们杀光。积累5个即可。不够的话里面还有很多敌人。达成后直奔Ahmet。

记忆2：交换（The Exchange）

做这个任务前请确保身上有降落伞，没有的话到裁缝店购买。回总部接受任务，然后到附近的墓地跟手下刺客会合。到城墙上把钥匙交给Ahmet，然后得在2分钟内爬上塔顶，线路很清楚，用不了那么久。到塔顶发现是另外一个女子，而他们在不远处地面上正要绞死Sofia。

100%同步： 在Sofia损失50%生命值前救出她。

朝那个方向跳下去，打开降落伞。火枪手枪法很差，不会击中Ezio。落地救出Sofia。

记忆3：路到尽头（End of the Road）

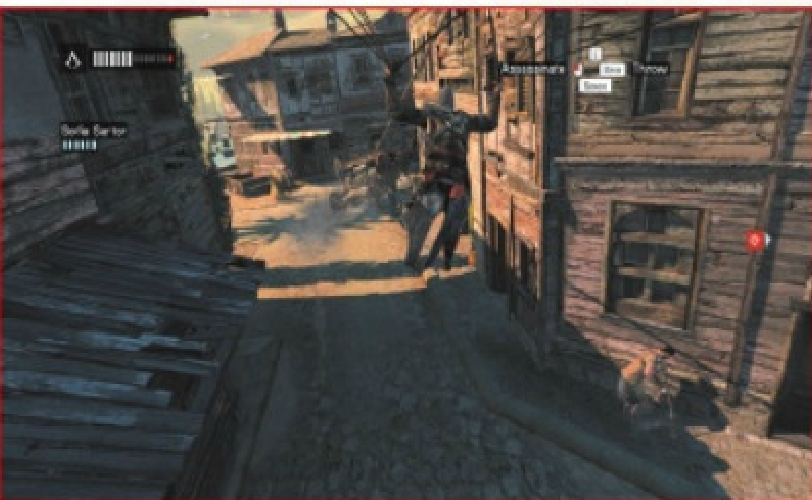
两人驾马车逃跑。可撞击敌人的马车，让他们翻车。但自己要注意保持在草地上。到路口后出现动画，Ezio落地但抓住了绳索，开启降落伞变成风筝。

100%同步： 杀死20个守卫。

会有很多波的骑马敌人追击Sofia的马车，“飞”得靠近的时候按左键刺杀，



在路口狭窄的地方碰撞让敌人的马车翻车



Ezio变成了风筝，穿过市镇的时候要小心

达成同步目标不难做到。最后Ezio抓着Ahmet一起跌落悬崖，开始只能按右键防御，后来就可以开始反击，每次防守后揍他一两拳。落地后Ezio拿回了钥匙，Ahmet被他的兄弟Salim亲手杀死。

第九章：启示

Revelations

记忆1：回家（A Home Coming）

跟着Sofia来到密室门口。要先解决谜题。按V查看图案，然后点击左边的五张CD，放在组成右上图案的5个点上，旋转CD让线路和图案吻合，然后按空格确认即可。进密室后走近中间椅子上Altair的尸骨，他手中拿着最后一张CD。



按V查看星座轨迹，安放碟片后旋转让线路重合



Ezio找到了自己的归属，可以解甲归田了

记忆2：失落的遗产（Lost Legacy）

Altair将所有人遣散，走进密室将门关闭，藏好金苹果后坐在椅子上。

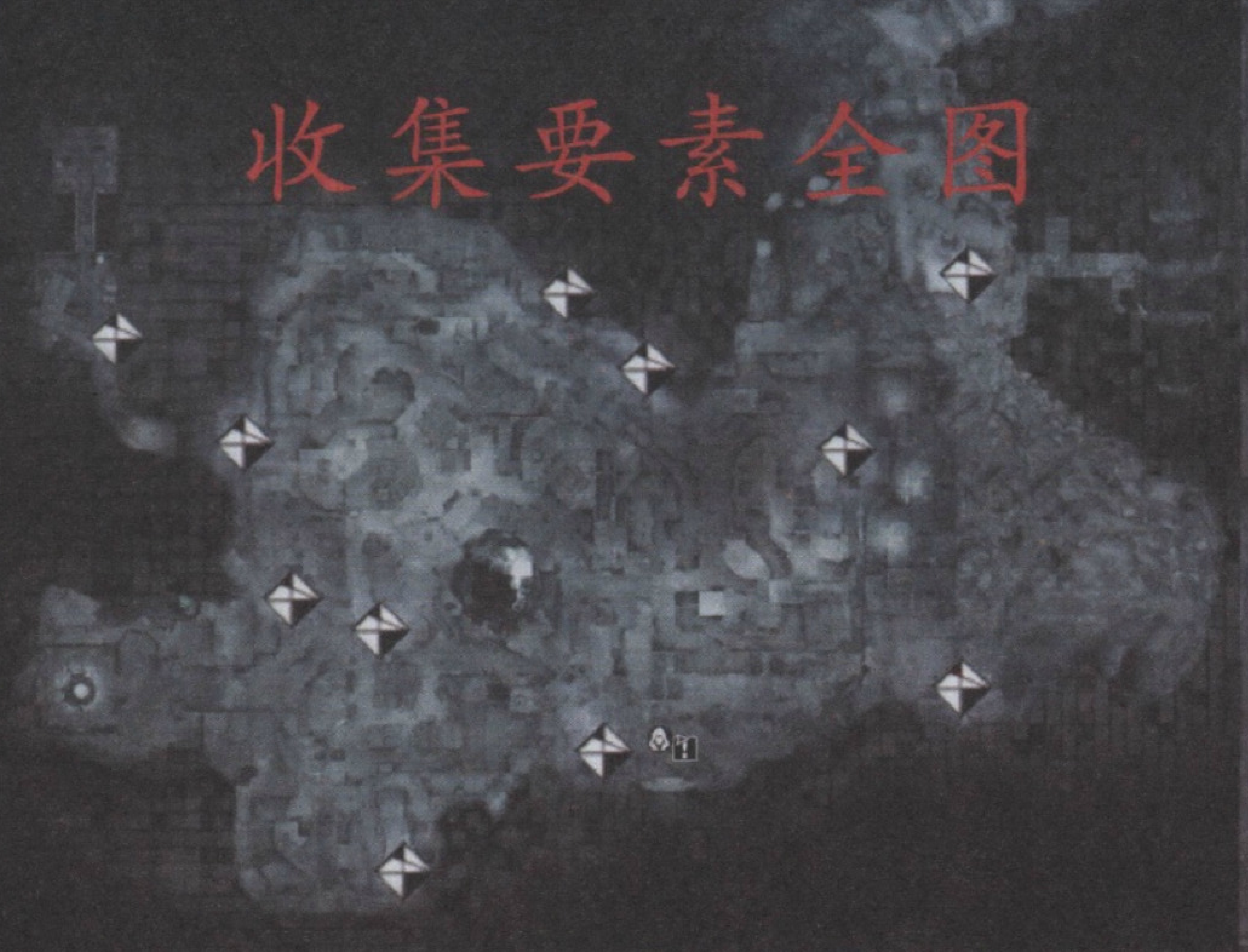
记忆3：消息（The Message）

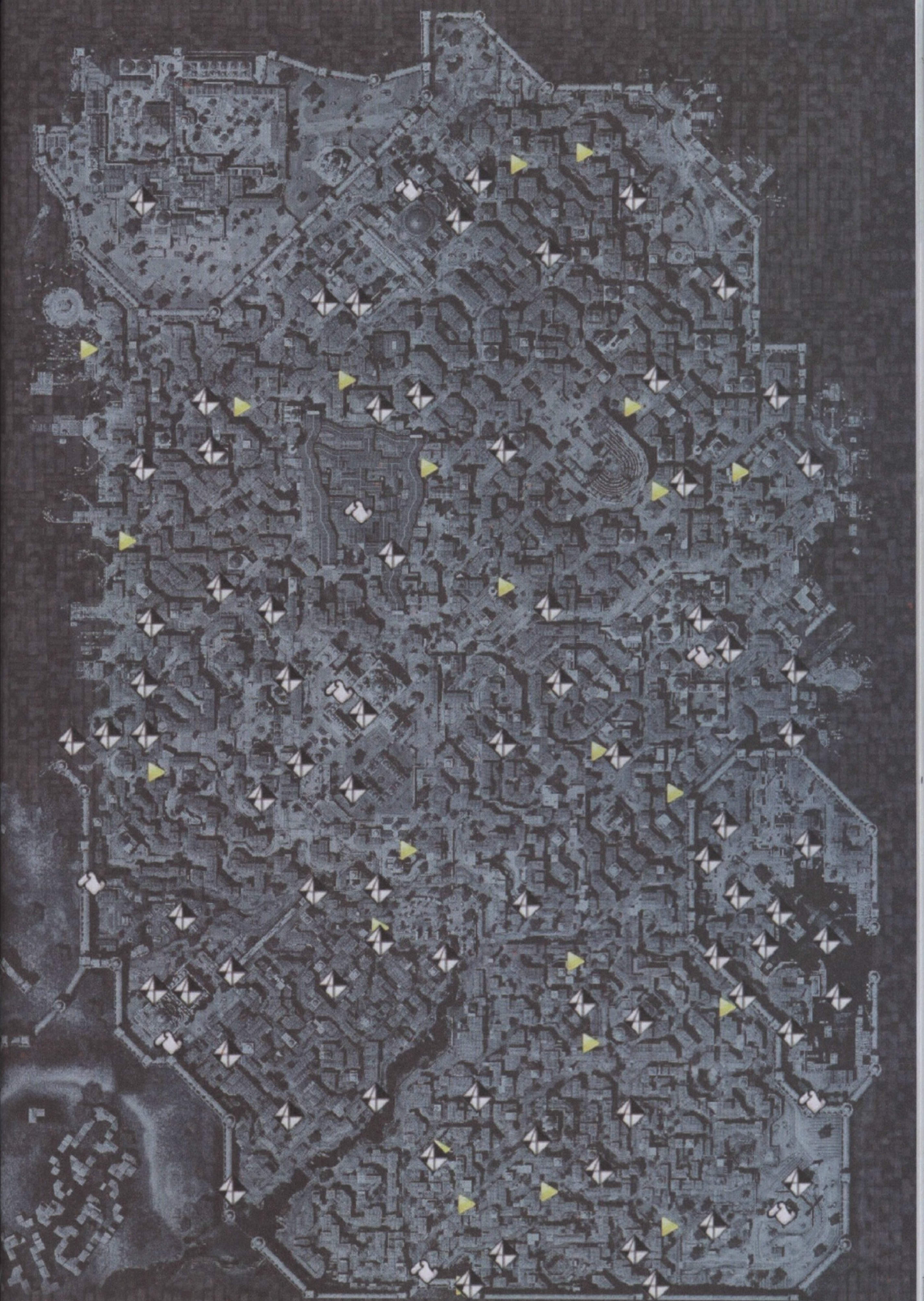
找到金苹果，观看结局动画以及比正片还长的制作人员表（应该有20分钟）。

最后会回到重建的Animus岛上，可以继续未完成的支线等。



将死的Atair和同样白发满头的儿子见最后一面


收集要素全图



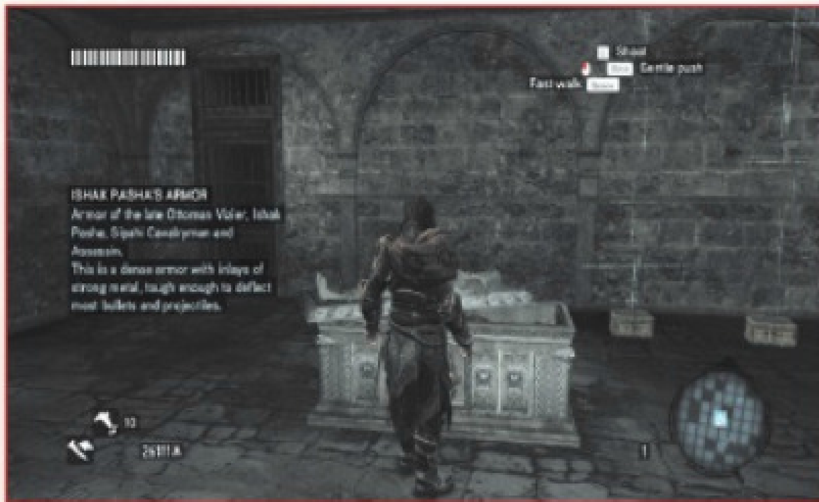
第二部分
收集元素

数据碎片收集：100个记忆碎片，见156页~157页对页图片。

Ishak Pasha书页收集：10个，见156页~157页对页图片。

集齐以后地图上会出现隐藏墓穴（Hidden Tomb）图标。到那里开始一个次要记忆。

Hagia Sophia的秘密（Hagia Sophia's Secret）


护甲说是可以反射大多数的子弹，可千万别信

100%同步：6分钟内完成本关。

爬上面前的架子一番攀爬跳跃来到大厅。爬上前方的箱子，一番攀爬来到大厅上层。再沿着清楚简单的线路一番漫长的攀爬最后来到最高处的吊灯上，打开了地板上的暗门，跳入下面的水池找到了棺木，拿到了Ishak Pasha的护甲。

第三部分
Piri Reis炸弹任务

在第三章记忆4到Piri Reis的店铺之后解开。调查墙上的4幅画开始任务，都是各种炸弹的教学关，很简单。完成后再次调查4幅画还有4个任务。


调查Piri Reis家中墙上的画来开始炸弹教学任务

1.Piri Reis：Datura

100%同步：不要用远程或近身武器杀死目标。

用Datura炸弹毒死所有人。

2.Piri Reis：Smoke Screen

100%同步：不要杀死任何人。

丢烟雾弹后走过去时可能会自动锁定目标导致耽搁太久失败，记得按F解除锁定。拾取宝箱后跑远即可。

3.Piri Reis：Smoke Decoy

100%同步：不杀死目标之外的任何人。

学习用烟雾诱饵炸弹引开敌人。

4.Piri Reis：Sticky Situations

100%同步：不被发现。

禁卫军不会理你。等巡逻的骑士走近锁定他把黏性炸弹丢过去就会炸死三个目标。

5.Piri Reis：Thunder

100%同步：不要杀死任何人。

把雷霆炸弹丢到墙上反弹炸伤目标。如果自动锁定屋顶的守卫多试几次就可以移动投弹区域了。

6.Piri Reis：Caltrops

100%同步：不要游泳。

把蒺藜炸弹丢在骑士面前，他们走过来时脚被扎到无法移动，就可以趁机刺杀或逃跑。跑出该区域即可。


Fuse型弹壳制作的炸弹可以反弹到目标地点

7.Piri Reis：Cherry

100%同步：在不同骑士和其它派系之间制造至少两次冲突。

按任务提示进行，丢第二个炸弹时就会同时惊动禁卫军和骑士让他们打起来。之后不要离开该区域，往街道另一边走就会发现有一组禁卫军和一组骑士。把炸弹丢在两者之间即可完成同步目标。

8.Piri Reis：Tripewire

100%同步：只杀死任务目标。

安放炸弹，等目标和守卫踩上的时候上前杀死目标后逃跑。

第四部分
刺客公会

1.招募刺客

开始手下的刺客只有2人，每夺下一个据点就可以多招募两个成员，地图上可以看到附近出现招募图标。第一个对象是通过特定任务招募的，之后到其他招募点从骑士手中救下平民就可以让他/她加入。

The Brawler

夺取Constantine Noth区据点后出


这是一个特殊的刺客招募任务

现。将其暴打一番就会加入。

The Pupil

夺取Constantine South区据点后出现。顺着15个目标点进行赛跑，跑赢就会加入。不要着急，只要不操作失误，不错过目标点就能赢。

The Avenger

剧情夺取第一个据点后，在Galata塔东南的目的找到受伤的人，找到并杀死凶手回去回复即可。

The Beggars

夺取Imperial South据点后出现。接下任务后在绿色区域内找到小偷，追上去按Shift钩倒她就会加入。

The Pickpocket

夺取Bayezid North据点后出现。2分钟偷到150块即可。

The Acrobat

夺取Bayezid South据点后出现。救下她后跟着攀爬来到店铺，消灭骑士。她很容易被杀死，保险起见可以召唤刺客快速解决。

2.地中海防御（刺客升级）

刺客升级主要有两种途径，一是防守据点成功所有刺客会获得经验值。二是地中海防御。到地图上任何白色炸弹图标处，或刺客总部/据点内的地图，都可以进入刺客公会管理界面，第一项是查看刺客的资料和分配升级后获得的技能点数到攻击和防御两项属性上。第二项就是地中海防御，很简单，选择地中海各城市其中之一，就可以看到那里有什么合同（即任务）。每个合同奖励不等的金钱和经验值。选择任务后指定1～5名前往执行的刺客，任务有不同难度，根据派去的刺客数量和等级会精确显示成功几率。由于经验值是平分的，所以不要派太多人，但也要保证成功率，因为失败派去的刺客会死掉。

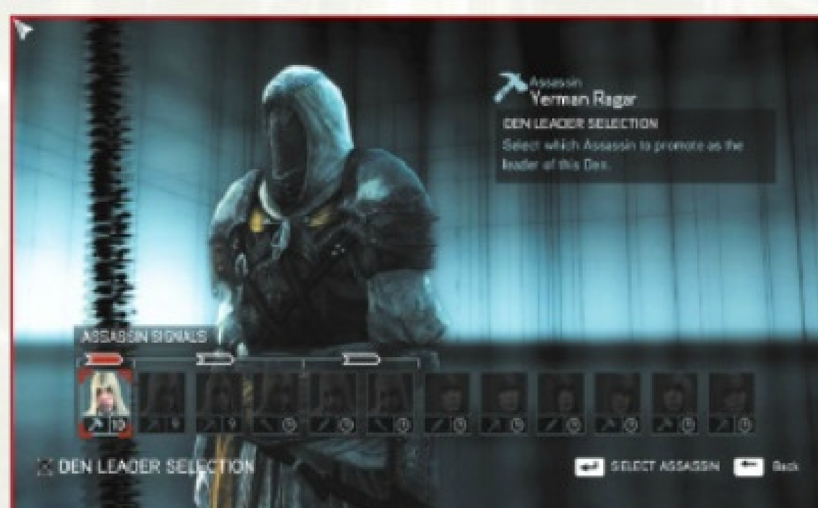
大多数任务还会影响该城市刺客和骑士的影响力。先削弱骑士的影响力或直



任务的难度、刺客的等级和数量决定成功率



夺取城市后每天会提供钱、经验值和材料



选择刺客担任据点的负责人，一旦选中就不能更改

接进行夺取城市的任务（刺客等级够高的话），会控制该城市，每天提供金钱、经验值和炸弹材料。夺取后还可以指派1～5名刺客到那里（派出的刺客就在公会中消失无法使用，但可以重新招募刺客填补空缺，也可以随时跟公会的刺客交换），这样就不容易被骑士团重新夺回。

每个任务都需要比如10分钟左右不等的实际时间完成，期间派出的刺客无法使用。

3.大师级刺客

普通刺客最高只能到10级，但可以从中挑选7个（其实是6个，主线剧情自动提升了1个）提升到15级的大师级刺客级别。当有手下刺客达到10级而且经验条满的情况下，就可以进入一个刺客据点，指定一个10级刺客担任该据点的负责人。然后跟负责人谈话就会开始大师级刺客的第一步任务，完成后该刺客就可以继续升级，到14级而且满经验条的时候地图上会出现“大师级刺客任务”图标，开始第二步任务，完成后提升为大师级刺客，而该据点也将被锁定，不再会遭到骑士团进攻。

具体任务罗列如下：

1.Constantine North区

魔术师，之一（The Trickster, Part 1）

100%同步：不要让任何Romani人死掉。

护送Romani MM，途中敌人会投放烟雾弹趁机袭击，这时迅速下手将敌人刺杀即可。最后跟守卫发生冲突时防反即可将守卫缴械，Ezio会自动把武器丢掉。

魔术师，之二（The Trickster, Part 2）

100%同步：用毒药杀死魔术师。

用V追踪魔术师的踪迹，找到后一路追赶，当她跟手下对峙时换成毒刃上前刺杀即可。

2.Constantine South区

守护者，之一（The Guardian, Part 1）

跟手下来到市场，用V调查箱子找出收贿赂的商人。之后跟手下前往目标点，之后要潜入富商的地盘。

100%同步：潜入期间不发生公开冲突。

雇人引开、召唤刺客、毒箭等等任何手段解决守卫，不被发现即可。

守护者，之二（The Guardian, Part 2）

100%同步：到会面地点前不被发现。

保持一段距离跟随富商，路边有个骑士手下会把他干掉。会面地点外有几个守卫，从屋顶接近即可。动画后迅速追杀骑士将其干掉，然后回去帮手下干掉“守护者”。

3.Imperial North区

维齐尔，之一（The Vizier, Part 1）

100%同步：与手下的赛跑获胜。

顺着目标点一路冲刺即可轻松获胜。之后跟踪可疑的骑士不要靠太近，等他停下后走近手下身边，动画过后追上他即可。

维齐尔，之二（The Vizier, Part 2）

100%同步：1分钟内找到手下，之前不发生公开冲突。

往报信人来的方向跑，右拐来到集市门口。雇人引开看门的禁卫军，或更快捷地用箭雨解决。进门往左跑到尽头（虽然轨迹在路口向右拐，但这样能最快地避开巡逻的骑士），然后往右拐跑向铁匠铺

图标所在处，即可找到手下。之后跟着他/她杀出去。

4.Imperial South区

演员，之一（The Thespian, Part 1）

100%同步：不要让手下受到伤害。

不要听手下的，从街道上走。重点不是跟踪目标，而是保护手下。看到附近有骑士就向上前刺杀，有跑上前攻击手下的迅速上前刺杀或攻击吸引注意。好在两三波敌人后手下就会爬上屋顶，继续跟踪一段就会完成。

最后穿过门洞往左走到尽头会找到一堆尸体，任务完成。

演员，之二（The Thespian, Part 2）

100%同步：在手下之前杀掉演员。

跟手下来到演出地点。滑下滑索直接跳下去刺杀演员，然后消灭剩余敌人，跑出该区域。

5.Bayezid North区

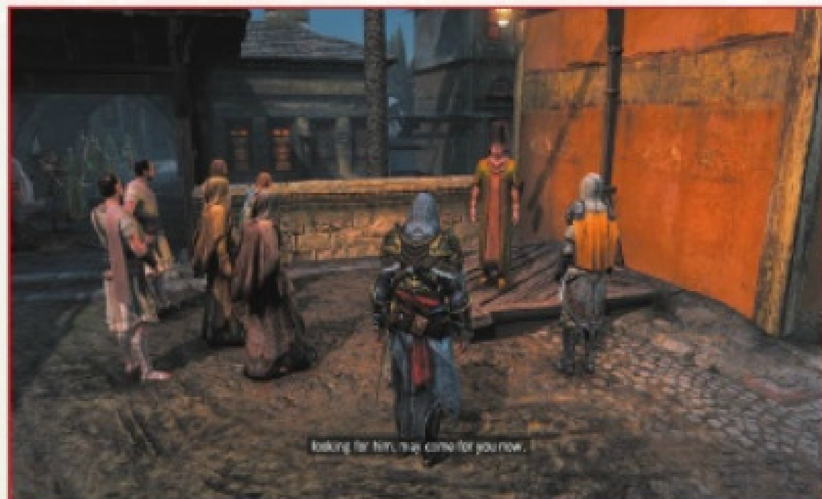
执事，之一（The Deacon, Part 1）

100%同步：第一次尝试就找出教堂神职人员。

到目标区域后走上阶梯，看到树发呆的就是。最后找出目标后护送手下到码头即可。



执事任务中，树对面的这人就是要找的人



勇士任务中，动画过后要马上在演讲人处放炸弹

执事，之二（The Deacon, Part 2）

100%同步：用腕剑杀死目标。

在尸体处用V追踪找到目标，在后面保持一段距离追赶，不能被发现。最后趁他跟手下打斗时走到背后刺杀。

6.Bayezid South区

勇士，之一（The Champion, Part 1）

走到会合地点，爬上屋顶到目标点后护送开始。

100%同步：护送过程中始终待在屋顶上。

敌人在地面出现，要帮助手下消灭他们，但自己不能被发现，必须使用隐蔽的远程武器。

途中消灭掉两三批敌人，动画过后就可以下地了，追上印书商，干掉追杀的骑士。

勇士，之二（The Champion, Part 2）

100%同步：不让演说家损失任何生命。

接这个任务之前请确保身上有三个蒺藜炸弹，投掷型、地雷型的都可以。跟手下来到演讲家中，动画过后第一波敌人就从两个方向冲来，他们会直奔演讲家，打中一下同步目标就会失败。他们还会打倒Ezio趁机对演讲家下手，这里又无法召唤刺客或使用箭雨，不靠炸弹要达成同步极其困难。一开始就在书商脚下投掷/放置蒺藜炸弹，之后趁机刺杀敌人。之后还有两拨敌人，每次都放一个炸弹。都消灭后“勇士”出现，走到目标点然后按T示意手下动手即可。

第五部分 重建君士坦丁堡

你可以在君士坦丁堡一些店铺的牌子处选择投资令这些店铺重新开张，有了一些资金后就应该逐步进行。除了Galata区外，其它地方的店铺必须在夺取该区的骑士团据点后才能投资。

重开店铺可增加不少收入，用于购买武器装备等，而且多一些店铺就可以就近修理、补给等，不用大老远跑回总部附近。我建议大家在第三章可以攻取据点的时候，就全力以赴开启所有的店铺，这样才能保证今后的收益最大化（每20分钟收入一次）。

投资的店铺类型有铁匠铺、书店、医馆、裁缝店等几种，作用都是增加收入。店铺的收入会进入银行，而银行的容量有限，如果不经常去取，超过容量的部分就会损失。多投资银行会扩大容量。另外重开派系建筑可以指定派系进驻，方便就近招募他们。而地标建筑投入很多但收入相比却不多，应该留在最后投资。

第六部分 据点防御

君士坦丁堡共有7个骑士团据点，除了剧情夺取的两个外，还有5个可以夺取，杀死那里的队长然后点燃塔上的信号火即可。注意有的据点队长是胆小鬼，发现你的话就会逃跑，没有及时杀死就只能第二天再来。

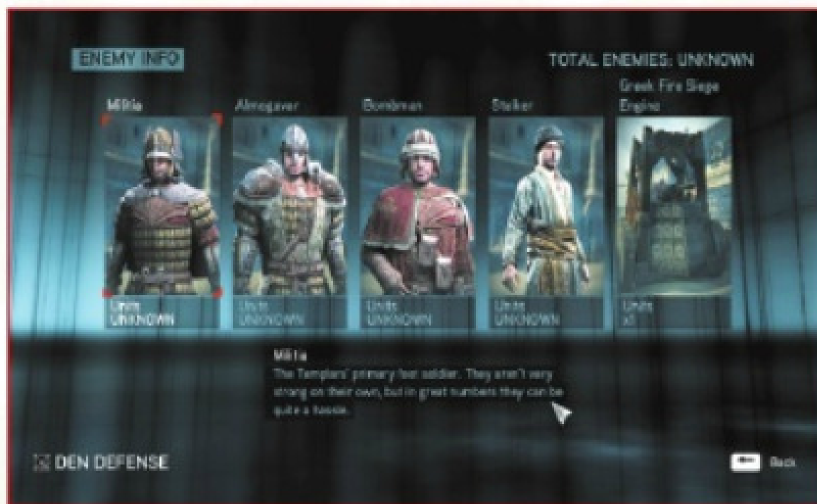
游戏中购物等各种行动都会提高骑士团警觉度，而投资店铺每次会提高20%。贿赂演讲人可以降低25%，杀死目击者可以降低50%。提高到100%后继续活动就会导致骑士团对刺客的一个据点发动进攻，期间据点周围的店铺不提供收入。必须到据点门口进行据点防御的小游戏，失败的话据点就会被夺回去，要重新夺取。

基本的玩法在主线中已有说明，这里说一些经验。

1.开始准备阶段按空格可以查看敌


开始前查看敌人进攻部队的组成会很有帮助


鼠标移过去出现手的图标就是可以拾取


后来的据点防御不会显示敌人的具体数量

人进攻的配置，然后选择根据敌人兵种的弱点有针对性地调整阵容，在不需要的兵种/路障处按回车后从列表中选择替代兵种，并对战斗中如何布置单位心里有数。

2.一开始就在入口两边的屋顶上布置两个队长，这样可以保证足够的士气产生。之后开始布置弓箭手，并放置一个路障。敌人太多应付不来的话可以按T使用一次火炮轰击，到最后阶段冷却已经好了。

3.随着胜利次数的增加会逐渐解锁高级的单位，包括我方和敌方的。等有了火炮路障以后战斗就简单了，布置队长后马上在街道中段的地方放一个，配合少量部队那就是来多少死多少。

4.在靠近入口的地方布置几个空中刺客，一次可以刺杀两个敌人，既可以消灭火枪手，也可以招架潜行者。

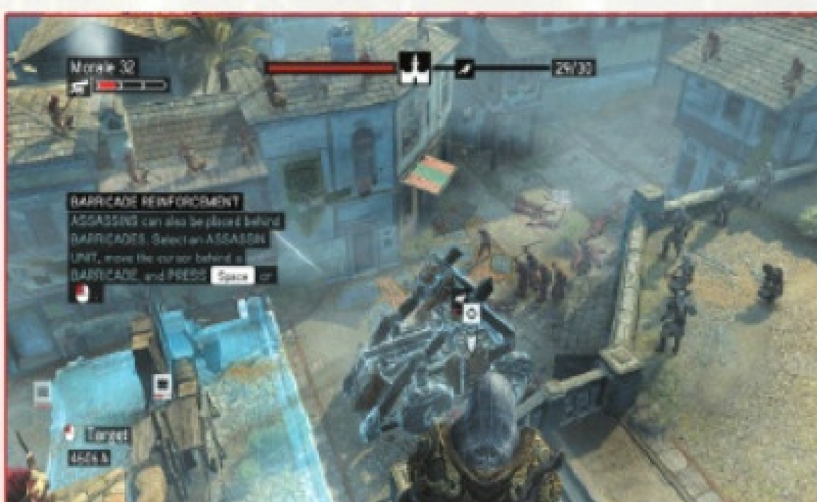
5.消灭前两拨敌人后马上在后面的1-2个屋顶上放置队长，这样后面的士气就会非常充足。

6.除非敌人主要由大批步兵组成，否则放少量弓箭手以后就主要放火枪手。目标是在最后攻城武器出现前在80%的位置放满火枪手为主的单位。

7.鼠标点击敌人可以用Ezio的手枪射击，一枪一个而且冷却还挺短。优先射杀潜行者、渗透者和投弹手，没有就杀火枪手。没有在放单位的话就应该在射击。

8.有些敌人的身体会发光，鼠标移过去按Shift可以拾取，可以得到钱或者士气，运气好会得到很多士气。

9.最后的攻城武器是整场战斗的关键，前面其实都是在做准备。它们的血很多，如果不能挡住让它们长驱直入，凭靠近塔楼的少数单位根本无法及时摧毁。一


升级路障来拖延时间

出现就召唤火炮攻击，Ezio也要不断帮忙射击。最关键是两边屋顶上有足够的火枪手，并尽量多放置路障，作用是争取时间。路障可升级两次（鼠标移过去按空格），放置后升级一次，然后快没血的时候升级一次，会补满血。被摧毁后如果来得及就马上再放一个。

如果不喜欢玩据点防御的话，按上面的说明训练7个大师级刺客就可以永久杜绝骑士团的进攻。

第七部分 派系任务

1.告密（Loose Lips）

100%同步： 让小偷把赞助人引出限制区域再杀死。

到小偷总部接到。

到任务地点后爬上屋顶雇佣小偷，在阳棚上指挥他们引开守卫，然后用V找出报信的，保持一段距离跟着他，接近限制区域后翻过墙接近。动画过后爬上梯子到屋顶上，注意对面屋顶的枪手。

雇佣屋顶的小偷把目标引出限制区域，然后跳过去刺杀之，拾取。

2.倒霉孩子（Unfortunate Son）

100%同步： 在不被发现的情况下救出人质。

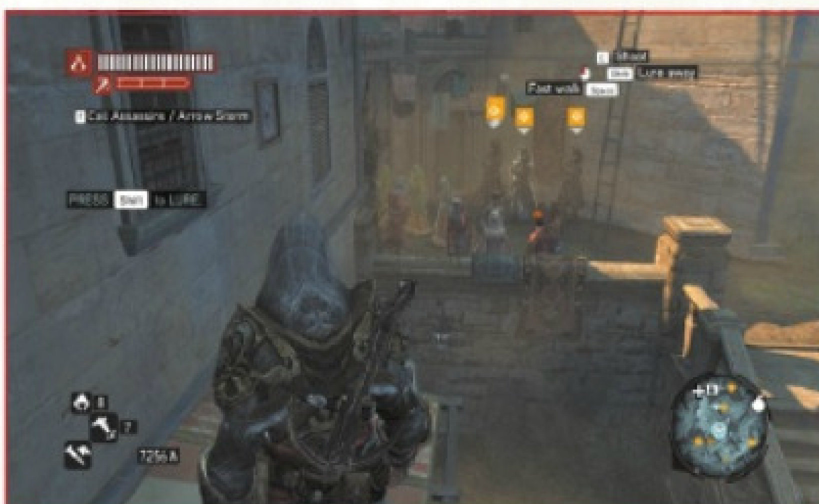
到雇佣兵总部接到。

到目标地点雇佣兵自动雇佣后，按Shift让他们留在原地。爬上屋顶，这时候完全可以不要管游戏提示，走到人质上方的横条上即可。之后有多个办法完成游戏，最简单的方法就是直接一个箭雨把敌人都干掉。也可以从有鸟的地方跳进干草车，刺杀旁边两个骑士后用毒镖等手段除掉另外的。

有耐心的话也可以等附近路上有禁卫军巡逻经过的时候在两方中间丢个樱桃炸弹，在双方厮杀的时候偷偷下手除掉他们。之后抱着人质避开敌人到医生处，消灭进攻的骑士。

完成这个任务后会解锁地图最南端的搏击俱乐部。


抱着雇佣兵首领中毒的儿子前去就医


在阳棚上引开禁卫军，直接在这里用V找出目标


走到横梁上就会提示发现目标

为了畅快地玩最新游戏，PC玩家几乎每隔一两年就要升级一次硬件，几年下来的投入是一笔不小的开支。游戏机玩家要幸运得多，一款主机可以玩上好几年，新作大作源源不断，省下的钱足够买全本栏目中介绍的小玩意。类似的情况也发生在智能手机和掌机的身上，智能手机功能齐全，但硬件更新换代快；掌机的硬件性能不久后就会被智能手机超越，但后续大作值得期待。笔者相信今年是掌机的天下，3DS和PSV的价格比许多智能手机还便宜，游戏素质又高了好几个档次。在资金有限的前提下，笔者推荐爱玩游戏的朋友优先购买掌机，爽快地玩游戏比不停地交3G流量费感觉好多了。

比复制粘贴还容易?
——几款改变你生活的扫描仪

自从有了电子商务，我们需要用到扫描仪的时候就变多了，申请某种服务时，商家会要求你提供各种奇怪的“扫描证件”，你会跑到复印社花钱搞定，还是自购扫描仪呢？从性价比角度考虑，你可能不会花几百块买扫描仪，但如果你存着很多珍贵的老照片，自购扫描仪就很实用了，把它们保存成数字格式就不用担心意外损坏或褪色了。下面的几款扫描仪都比较特殊，它们追求简单方便，外型和传统产品也不太一样……

1.Film 2 SD，底片批量扫

谁家都有些老照片，我们非常珍惜它们，将它们小心翼翼地放在影集里保存起来，逢年过节还会拿出来看看，回味一下幸福的时刻。照片需要妥善保存，它们表面的油墨很容易变质，时间长了会又黄又旧，扫描后再用Photoshop修改也回不到从前的样子。幸好多数人还留有底片（也就是胶卷），你可以把它们再次冲印出来，效果不会比原版相片差很多。



↑所有附件和说明书

→还有白色外壳的版本

然而新的问题是能冲印底片的照相馆不多，收费价格较高，就算你不在乎多花几块钱，也不得不举着它们对着光线一一确认挑出想要的照片。一个更好的办法是买台名为“Film 2 SD”的便携式底片扫描仪，再把胶卷放到它提供的夹板上，开动机器扫描就了完成任务了。照片会存入SD卡，你可以把它们放入电脑、手机、电子相册里，或者挑选好的冲印出来。这款售价99美元的产品主要包括如下特点：

· 最高900万像素。
· 自动存储至SD（最大容量8GB）。
· 无需连接电脑，自带用于预览的2.4英寸LCD屏幕，也可外接显示器。
· 可外接iPad使用（需另购连接用附件）。
· 自动设置曝光和色彩平衡。
· 支持35mm胶卷或幻灯片，“Rapid Slide Feeder”功能允许最多20张幻灯片排队扫描。



↑把胶卷放附件上开动机器工作吧！

2.“Copycat”也会扫描

国外警匪类连续剧里，当警察说某人是个“Copycat”时，是指他专门复制别人作案方式。下面这款扫描仪以Copycat命名，显然不是说使用它时会被警察带走，而是特指它的复制能力超强。该产品适合经常扫描文本、照片的人，你可以走到哪里都带着它。Copycat最高支持600DPI，可以把扫描的图像存储在Micro SD卡里，连接iPad后可以把图像复制到其中，完全可以脱离电脑工作。另外，它和之前的“Film 2 SD”同为一家公司的产品，价格99美元。该产品的其他特性如下：

· 带有OCR软软件，安装在PC上后可直接识别文字。
· 扫描时可以设置颜色，或选择黑白模式。
· 最高支持Micro SD卡容量为32GB。
· 实时畸变校正，扫描时提供最佳操作方式反馈。
· 2节AA电池供电，可扫描200张以上。





←机身带有小屏幕，显示必要的信息

↑使用方式是将照片平放在桌面上，用Copycat对着它扫描，看来操作难度比较大

3.“Mate”是最小的扫描仪?



↑在产品正面外壳上能看到一个类似腾讯QQ的Logo

Copycat已经是便携扫描仪中体积很小的一种了，但在名叫“Mate”的产品面前它还是个巨无霸。Mate不会比U盘大很多，装进口袋里毫无问题。由于尺寸偏小，它只适合用来扫描护照、名片、身份证等小东西，或者用来从杂志、报纸上截取一段内容。扫描结束后，把它插入电脑就可以读取图像了。这款产品采用接触式图像传感器，分辨率达300DPI，售价约80美元。



→用来扫描名片非常方便



←有小就有大，图中的扫描仪是一款2010年的旧产品，它最大可以扫描11寸照片，所以并非所有便携式扫描仪只能扫描小照片

终结者会成真?
——机器人联军到来

看过《终结者》系列电影的朋友，可能对施瓦辛格那句"I will be back"印象最深。也大约从那时开始，大家闲谈时就多了一个讨论人类是否会被自己创造的机器所毁灭的话题。科技的进步令人惊讶，网上也多了很多关于机器人技术的资料，当然我们也有理由相信，真正先进的机器人技术一定还处于保密状态，那是互联网搜索不到的。玩具机器人就不一样了，它们和最新技术没什么关系，商家总会把新产品第一时间公之于众，下面我们就看看几款很好玩的机器人玩具。

1.给你一条机械手臂





→模具做工精细，售价约合人民币300元

很多工厂都配备机器人来进行基础的装配工作，这些机器人外观多为机器手臂模样，它们可以准确无误地抓取或焊接零件，昼夜不停地工作。

这款玩具机械手臂看起来就和工厂里的差不多，特别和汽车生产线上的类似。尽管不是最新产品，但它的可玩性一点也不落伍，机械手臂配有一个有线遥控器，你可以用它操作手臂抓起重量不超过100g的物体，弯曲可达300°，旋转180°。最棒的是玩具需要你亲自动手组装，根据购买过的玩家反馈，组装可耗时3小时，过程中你会学习到机器手臂的工作原理，知道它5个马达的具体位置和作用。



→机械手上带有LED灯泡用于照明



←控制器上M1～M5按钮分别控制5个马达

2.各种机器虫，还有会飞的喔!



↑五颜六色的机器虫

小孩子都喜欢玩虫子，越是让人毛骨悚然想立刻逃跑的，他们就会玩得越开心。成人大多不喜欢虫子，就算它们不丑，也一定不会卫生。有一款幼虫外型的机械玩具叫Larva，尺寸9.5cm×3cm×3.5cm，比较适合小孩子在家中玩。Larva由纽扣电池供电，会像真虫子一样弯弯曲曲地蠕动，它会自动探测前方障碍物，选择更适合路径。

生产Larva的公司还有几个很有特点的机械虫子，最拉风的一只当属机械蜘蛛，它的头部能360°旋转，带有发光LED灯，6只脚会快步向前移动。蜘蛛用遥控器操作，你还可以同时控制两只看它们打架。





←还有其他多种颜色可选

↓绿色蜘蛛和小遥控器





→近距离看看它的样子，像不像来自科幻电影里?

蚊子让人痛恨，我们会毫不犹豫地拍死它。如果你有一只能遨游天空的机械蚊子，兴许会改善你对蚊子的印象。国外玩具网站最近上架了一种"微型蚊子直升机"，它仅重15g，可在手掌上起飞或降落，专门用于室内使用。玩家用遥控器控制蚊子，能表演出令人叫绝的空中特技，蚊子眼镜可以发出绿色的光，夜晚会格外耀眼。玩具带有一个起落架，它也是蚊子的充电器，充满45分钟可以飞行7分钟。

3.女机器人"Femisapien"

Femisapien是WowWee公司的第一款女性机器人，她既会跳舞又会与人互动，售价约57美元。Femisapien拥有最灵活的机械关节，你可以拉着她的手"跳舞"，不会有很强的机械零件生涩感觉。机器人内置了记忆系统，它会把舞姿记录下来，你可以要求她按你所教的重复一遍。此外，她还可以与人交流，其头部包括用作感应装置，用户在她面前挥舞手臂发出各种指令，互动时Femisapien会发出声音反馈，音效滑稽有趣，如果你对着她唱歌，她还会随着音乐翩翩起舞。



iPhone，你赢了
——两款很有创意的外设

很难想像苹果凭一己之力竟能把iOS和AppStore在几年内做得如此成熟，由于有了软件和服务上的巨大领先优势，苹果手机可以用不算最强大的硬件，就能为用户带来出色的使用体验和丰富的应用。更重要的是，iPhone带动了周边外设的发展，从下面两款产品你就能感受到这股热潮。





↑附件中还包括4发火箭和一条USB线

←火箭可以水平270°、垂直40°调整发射角度，长按屏幕即发射

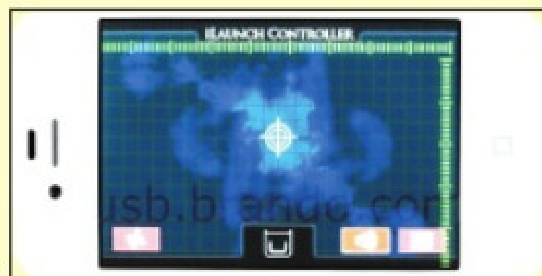
1.遥控火箭发送器

长时间在同一个办公室里工作，同事们总会流露出童心，互相搞些恶作剧。聪明的你不会做得太过火，免得引来坏脾气的老板被骂一通。买一套上“iLaunch Thunder”吧，它是一套用iPhone控制的玩具火箭，把它架在办公桌上“轰炸”你的朋友，相信没人可以战胜高科技武器的精确打击。



←底座很小，尺寸大约123mm×81mm×125mm

↓控制界面很简单，背景图片没有实际作用，为了好看而已



不必担心你的朋友喊痛，火箭顶端材质是柔软的海绵，打上去仅相当于轻轻拍了一下，你也可以放心火箭的威力——朋友绝对会被你的突然袭击吓一跳。火箭的射程约为7.6米，只要风不是很大在室外也能玩。发射底座内部含有电池，可通过USB充电，用户通过蓝牙与之配对。专用软件可在AppStore下载，操作方式支持重力感应和触摸触控两种方法，预售价格为82美元。

2.防水运动保护套

买了iPhone的人一定会发现它的手机套样式比其他手机都多，这是因为苹果一共只有几款手机，最新的iPhone 4s和上代产品外型几乎一致，生产手机套的厂商也不用频繁更换模具，改改样子就行了。当然，并不是所有的iPhone手机套都没有创新，名为“Optrix”的一款防水手机套，能把iPhone变成了可与“GoPro”媲美的运动摄像机。

借助Optrix，iPhone 4s的防抖和1080P视频录制功能可以得到完美的发挥，你可以记录骑自行车时看见的一切，也可以带着它潜水。Optrix拥有专利技术，军工级做工可以保证iPhone安然无恙，并提供便捷的操作。与手机套一同打包出售的，还有一系列视频编辑软件，除了基本功能外，它们也能记录距离、速度、重力、拍摄时间等参数。

→摄像头部分被完美地保护起来

↓这个做工精致的手机套要价高达80美元，其中也包括了软件的费用





还得选USB
——几款不错的USB外设

当有人告诉你iPhone外设多么创新时，你大可反驳他们说“那些都是PC上USB外设玩剩下的”。例如前文中的“遥控火箭”，类似的USB外设产品很久前就有很多了，唯一不同的是控制端从PC换成了iPhone，勉强能算做“微创新”。而USB外设不同，它们一直对都在领跑着市场，下面的几款产品比较有趣，价格也不贵，USB不愧是最有用的接口！



↓棕色的猫头鹰也很可爱

1.猫头鹰电子宠物

猫头鹰是一种可爱又神秘的动物，单看外表谁都不会相信这种胖嘟嘟的小鸟能猎杀老鼠。猫头鹰外型的饰品总能扣动人的心弦，各类动物造型的U盘里，猫头鹰的登场次数或许可以排在前三位。日本一家厂商日前又推出了USB接口的猫头鹰外型电子宠物，它们大大的眼睛会一眨一眨的，头部也能做出标志性的360°旋转。你可以把它夹在笔记本显示器上，孤单时是一个不错的伙伴。

它的主要特点如下：

- USB供电，模仿猫头鹰动作。
- 3种模式：活跃、温和、睡眠。
- 附件包括一个小木桩及用在液晶显示器上的夹子。

→实物拍摄，小猫头鹰睡着了

↓可以夹在显示屏上







↑雪人的手臂是金属材质，它可以弯曲成不同角度，你可以在它手里插上一面小旗子

· 身高约7cm。

2.USB玩具雪人

冬天你堆雪人了吗？身在北方的读者朋友或许有这个机会，但南方的朋友除非家周围有滑雪场存在，否则就不太可能有机会了。在国外一家在线购物网站上，一款叫做"Snowbot"的雪人玩具最近卖得不错，或许这说明很多老外比较留恋冬天吧。雪人连接USB接口后会发出一阵奇怪的声效，应该是模仿机器人启动，如果不喜欢你也可以把它关闭。启动的同时，雪人眼镜会发出蓝色光线，就像电影中的机器人一样"扫描"面前的物体。有些遗憾的是，机器人除了可以调节发射光线的颜色外，没有其他可以和用户互动的功能，它只会傻傻地站在那，看着电脑桌前忙碌的你。



发光颜色可调，后部旋钮还可调节光线变化速度

3.手电筒钥匙链

如果你也一样经常找不到手电筒，不如买这个USB接口的迷你手电，它适合随身携带，长约5cm、直径约1.7cm的尺寸放在哪都不会觉得拥挤，需要光照时又比任何钥匙链都可靠。当你夜晚需要在纸张记录一段话又懒得开台灯时，又或者拆开机箱查看角落里接口时，这款产品都会特别管用。

手电很小，不过由于采用了高亮度的LED灯泡，它的光通量最高可达到12 000mcd，内置锂电池2小时可以充满，使用时间也大约为2小时。手电的外壳是双层的塑料材质，硬度会比你想象得好一些。





↑转动开启小手电

←插在苹果笔记本边缘也不显厚

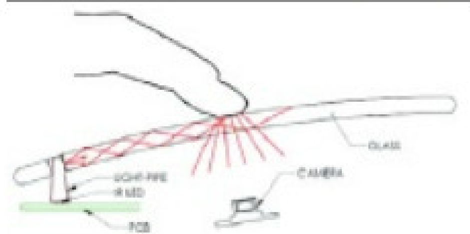
玩概念的时代

——玻璃鼠标键盘和潮人加热器

当一家公司的产品准备推向市场时，公司的策划团队必须想想该怎么让消费者掏钱买单。如果有可以炒作的资本，比如应用了某种最新技术或硬件，可以改变过去人们的使用习惯，那就要提前向消费者灌输概念，渐渐让他们也认同，要么最终购产品会很不好卖。如果不幸没有太多特点，就找些理由编个概念出来，因为有的人专门喜好新的概念，不管它是否用得上。在任何炒作和推销的过程中，消费者和商家都的信息都是不对称的，早些年一些显示器厂商不断反复宣传液晶面板的省电、护眼、轻薄特点，有意回避了它的其他问题，导致消费者没有注意液晶面板色彩还原远远不如显像管，画面显示有延迟等事实。近来的智能手机也是这样，许多厂商不断宣传硬件的性能，而忽略了产品的使用舒适度和耐用性，是不是需要改变一下呢？下面的两款产品中，一个是还在酝酿中的产品，一个已经推向了市场，你觉得哪个更实用呢？

1.玻璃材质键盘鼠标





←键盘上有掌托，周围有一圈金属装饰条

↙识别按键的方式比较有趣，玻璃中有红外线，光线经过手指折射后会改变原有的传播方向，被下方的摄像头接收到，这时键盘就认定那是一次敲击动作

概念键盘鼠标一直比较引人注目，因为说不定其中哪个就是未来的标准。没有实体按键仅有一个玻璃材质外壳的键盘鼠标可靠吗？发明人杰森·吉丁斯（Jason Giddings）说行。他表示现在的键盘鼠标又大又丑，缝隙中还容易钻进灰尘，清理时让人不舒服，也举例了键盘表面的字母时间长了会磨损，按键使用寿命有限等问题——而种种现有产品的弊端，都会在他的发明中得到解决。概念产品还没有正式命名，不过杰森已经把它的定位说得很明确，即适合那些追求简洁、时尚、干净的用户。键盘鼠标的按键印在玻璃的背面，所以不用担心会掉漆，它还支持多点控制，采用无线连接的方式。键盘鼠标统一采用金属底座，这样它们就会稳稳地待在桌面上，不会一不小心跌落摔得粉碎。



鼠标看上去看漂亮，使用它的方式相当于笔记本的触摸板

2.无尘加热风扇

一款名为"Dyson Hot Fan Heater"的空气加热器在寒冷的冬天成了耀眼的明星，它之所以让人过目不忘多亏它那极有魄力的造型。从正面看去，它没有任何风扇的影子，只有又长又瘦的O形外框，像极了我们小时候吹泡泡用的工具。根据说明，冷风由底部进入由上部吹出，加热元件藏在了边框的夹缝里，加热效率很高。更重要的是，这种风扇的指向性很强，热风一会就能吹到你的面前，隐藏起来的扇叶和加热元件既可以避免灰尘，又不怕伤到小孩子。

产品带有遥控器，可以设置加热到指定的温度即停止，还可以像普通风扇那样进入摇摆模式，让整个屋子更快地暖起来。当夏天到来时，你也不用把它收起来，关闭加热原件的它就是一台普通的电风扇，摆在家里也比较好看。



写在前面

如今国内的正版桌游市场规范了不少，正版桌游的销售渠道也慢慢畅通起来。但是撇开国产的桌游不谈，国外的精品桌游售价还是偏高，这使得玩家在购买正版桌游，尤其是国外精品桌游时，会非常慎重地精挑细选。本期推出的《看盒子选桌游》一文，就是从包装盒入手，教大家如何选心仪的桌游，希望对大家有所帮助。此外，小编我还要提醒大家两点：一是要理性消费，根据自己的收入来决定自己的正版桌游购买量；第二就是想清楚，你买来是为收藏还是为玩的，如果是为收藏也还罢了，如果是为玩的，就得考虑这游戏是适合几个人同时玩的，你找不找得到这么多同好来玩，有没有可供游戏的场所等等，如果这些都是否定的，那我建议你暂时先不要买了，到桌游吧去寻找同好来搭伙游戏更好，还能交到新朋友。

本期的重磅推荐是《桌游中的动漫风》一文，对与欧美日韩等国家和地区知名动漫相关的桌游进行了盘点。动漫题材的桌游多以卡牌游戏的形式出现，通过可爱、诱人的动漫形象吸引玩家购买，这确实是正好借助了动漫业的长处，以此来作为桌游的卖点，确实赢得了双赢的局面。由此也联想到缓慢起步的国产桌游业，至少就国内目前的市场和用户的拥有量等状况来看，桌游业是无法和影视、动漫、电脑和电视游戏相比的，正可借力来发展自己呀。

《桌游机制纵横谈》连载到第四期，本期讲的是“行动点数分配”这个机制，这是种较多用于策略类游戏的机制，在给予玩家更多自由选择的同时，也增加了玩家在一个回合内的思考和计算，与单一行动的回合制游戏比较，虽可能导致游戏时间变长，但由于一回合内可做行动增多并可选，也让可控性有所提高，从而使游戏更具策略性。

《战锤系列桌面战棋游戏》的第二部分中，讲的是战锤系列桌面战棋游戏的两个分支——中古战锤和战锤40000的游戏故事背景设定。你是如何就喜欢上“战锤”的呢？不同的人的答案不尽相同，不过大致也跑不出以下几点：要么是对模型感兴趣，比如小编我，看到涂抹的花花绿绿的小人就Hold不住呀，要么是被这个虚构的宏大的游戏背景设定所折服，或者是兼上两点而有之。

本期的“魔兽卡牌”部分文章是《新人，你如何成为一名高手？》，是给新手的几个建议，也许你会质疑，写这文章的人是高手吗？他能教导我成为高手？俗话说的好，师傅领进门修行在个人，世界冠军的师父未必也是世界冠军。是的，领会这篇文章的精髓部分，你已经走上了成为高手的正确之路。P

看盒子选桌游

■北京 君子不器

无论是在实体店还是网店选购桌游，我们往往只能看到游戏的盒子，正面、背面，一般不能够触摸到里面的配件和阅读游戏规则，那么我们如何了解这款游戏适合不适合自己呢。希望通过这篇文章能让玩家从看盒子开始，就了解如何认识游戏。

包装盒的正面

这是目前http://www.boardgamegeek.com（简称bgg）上游戏排行榜上第一的游戏《Twilight Struggle》（中文名称：冷战热斗，简称TS），一款描述上世纪中期美苏冷战期间政治斗争的游戏，游戏是专门的2人游戏，一方扮演前苏联，一方扮演美国，不断打出自己的手牌，对世界上的其他国家进行干预，并扩大自己的影响力，游戏会经历3个阶段，既冷战早期、中期和后期，在游戏中，谁先拿到20分游戏也会结束。

右边这张图是TS的封面——

1.是游戏的名字：Twilight Struggle；

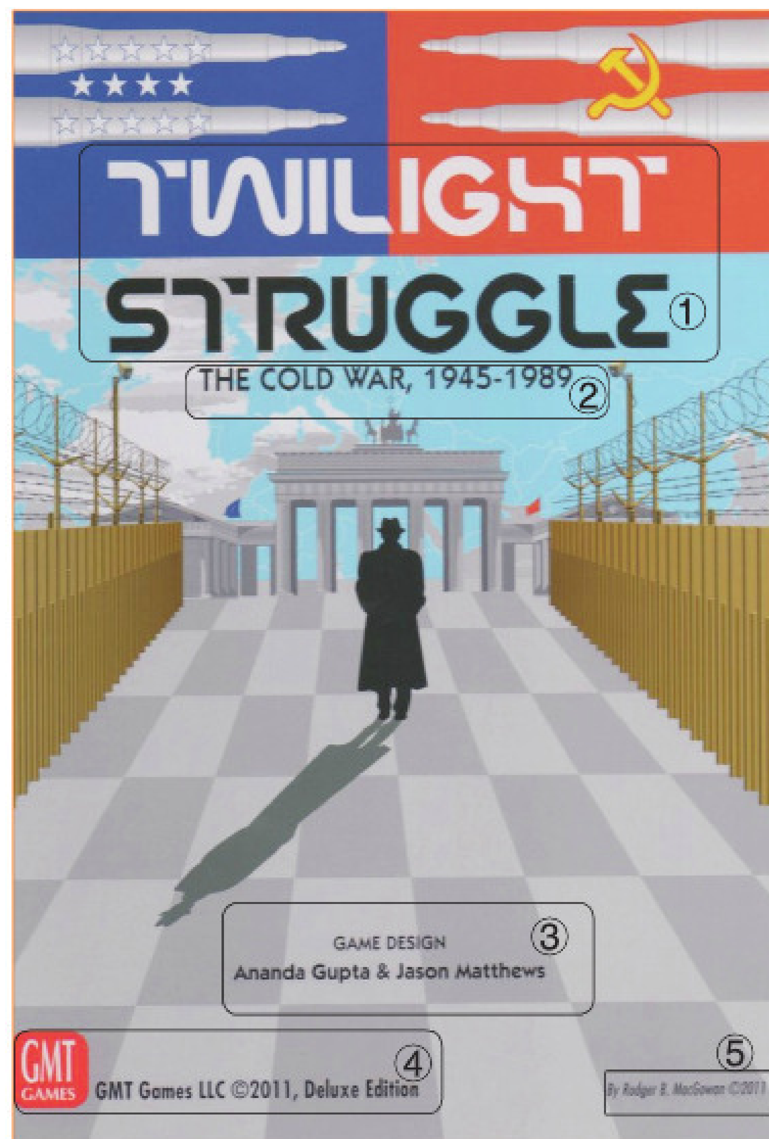
2.是游戏的副标题，同时也是游戏内容的一个概括，即：冷战1945-1989；

3.是游戏的设计者：Anan da Gupta和Jason Matthews；

4.是游戏的出版公司：GMT Games LLc，还有游戏出版时间：2011（并且标明是豪华版）；

5.是游戏的美术设计：Rodger B. MacGowan。

一般游戏的封面不会像这款游戏这样提供这么多的信息，而是主要以“游戏名”“设计师”，“出品公司Logo”这3个基本要素为主，其他信息都放在背面，主要是为了美观，给人以更完整的视图享受。很多游戏就是靠着美丽的封面图，从而吸引玩家购买的。文章的最后，我们会放几张好看的封面图。



Twilight Struggle包装盒正面图

顺便说一下：如果游戏获得了什么奖项，一般也会


左边是获奖前，右边是获奖后

放到封面上，比如上图中的Dixit，在它第一次出版时，由于还不确定是能获奖，所以没有，之后的版本就带上了奖项的图标。Dixit为了美观，上方是名字，左下是设计师，右下是出版商。

包装盒的背面

TS的背面内容比较充实，这其中很重要的原因就是TS本身有很多文字和配件卡牌，想表述清楚确实不容易。


Twilight Struggle包装盒的背面图

整个背面的上部分是TS中的世界地图，中间部分是对TS的介绍，显示历史背景的描述，然后讲述TS是如何模拟历史的以及卡牌的作用等等。

下部分内容也很多，大致有如下内容——

1.游戏卡牌的实例。由于TS是一款卡牌驱动游戏，所以卡牌是最重要的游戏内容。放了三张牌的图和一些牌的名字，比如：华沙条约组织成立、核潜艇等等，以提高玩家对游戏的了解。

2.游戏组件。介绍游戏主要有哪些东西。这个介绍一般都会带，也有只在规则书中带的。

3.游戏比例

时间：每个回合代表3~5年，这个数据是TS专有的，用来表示游戏的模拟速度和意义；**玩家：**1~2人，这一项是较常见的，通常会并列显示游戏时间和要求的年龄，但TS只写了人数；**地图：**点对点系统，说的是游戏中使用的机制，为了方便玩家理解地图上各个国家间用线连接的意义。

4.游戏制作成员。包括设计师、美工、包装设计等等。

5.游戏片。这个区域介绍了游戏中会提供的小片，用来表示核战、分数等等。

6.游戏规格。英文是Game Meter，一般游戏不会用这个词，但从内容看，是复杂度和单人适宜程度方面的说明。

7.公司Logo、地址、版权信息、官方网站等信息。

一般桌游，盒子的背面都会提供很多实用的信息，游戏实景图、配件表、玩法介绍、背景、公司的联系方式等等。玩家购买游戏除了看封面是一见钟情之外，主要就要看看实际内容图和介绍，从而对游戏有进一步的了解。然后决定是否购买。

人数、年龄、游戏时间

人数，年龄，时间这三个要素，是所有游戏必须在盒子上也就是外包装上表述清楚的：**人数：**代表可以几人进行游戏；**年龄：**代表游戏适合哪个年龄段玩家；**时间：**代表一局游戏所需时长。

有趣的是，这三个要素成为美工表现游戏特色的一种方式，他们会设计很具游戏特色的图标来表示这三个要素，右图是一些游戏的三要素图。



各种桌游的三要素图

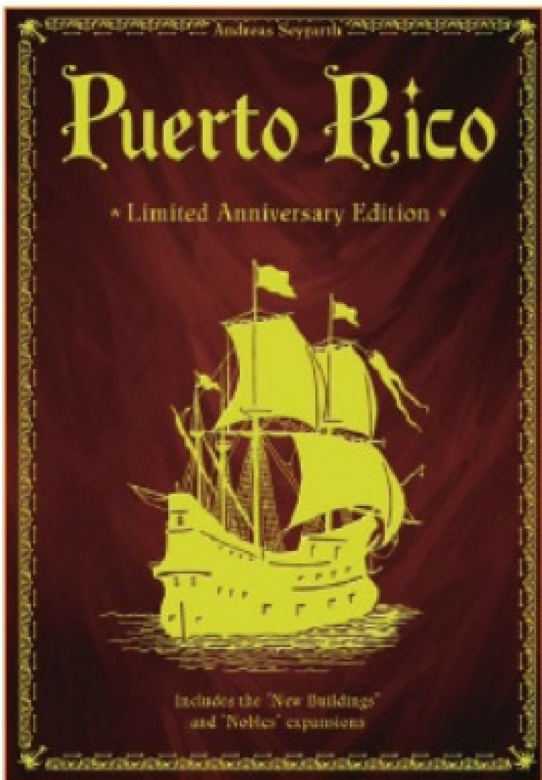
总结

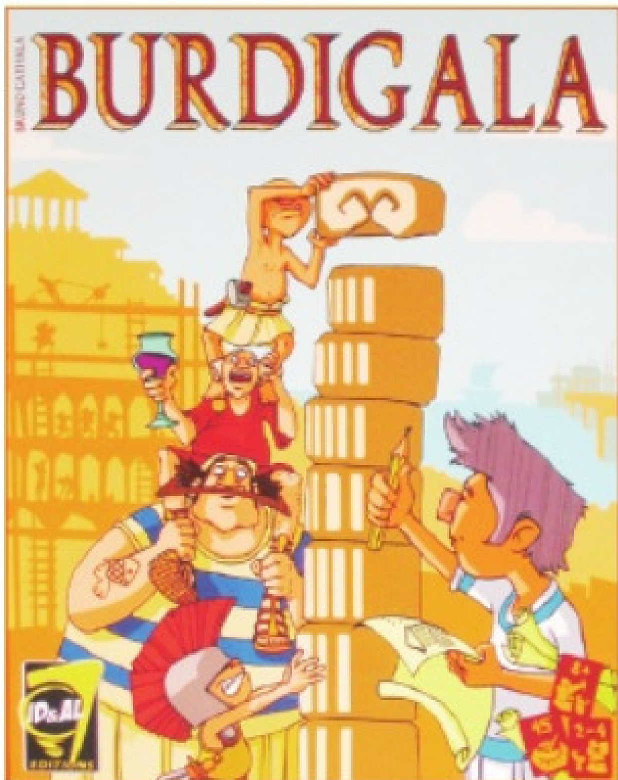
通过看盒子买游戏，一般是在实体店购买游戏才会出现的情况，国外桌游比较普及，一般的超市、便利店，都会放上最新的桌游。桌游设计盒子的外包装，会直接影响游戏的销量，很多有收藏价值的桌游（有高质量的配件以及购买者很喜欢的主题），盒子的美观与否是极其重要的。

国内玩家购买游戏时，主要途径可能是通过网购，而他们决定是否买主要是看其他国内玩家的开箱照或者点评，或者登陆外国网站（比如bgg），去看外国的玩家的评价和游戏图片。所以国内玩家是查口碑与看封面相结合的方式，再考虑到相对比较昂贵的售价，国内玩家消费估计理性得多。

从专业桌游玩家（或老玩家）的角度讲，他们可能会首先看游戏是哪个设计师设计的，然后看三要素（人数、年龄、游戏时间）是否满足自己的朋友圈的条件，然后看游戏背景，题材是否是自己感兴趣的，最后看出版商（因为不同的出版商可能配件的质量会有区别，一般德国的出版商配件都比较精致独特，美国的出版商的配件可能会简陋一点）。

最后，放几张非常好看的游戏封面图，可能你看了封面就有购买的欲望了。P





左图：《波多黎各》的十周年纪念版
右图：《波尔多》，一款表现罗马时期建设波尔多的游戏

桌游机制纵横谈/4

■北京 君子不器

机制四、行动点分配系统（Action Point Allowance System）

行动点分配系统，大致可以如下理解：玩家每轮会得到一定数量的点数。这些点数可以花费在可选的行动上，直到玩家不能进行任何行动为止。这个机制给予玩家更多的自由去选择执行什么行动。而这个点数，也称作行动点。近代第一款使用行动点分配系统的游戏是Wolfgang Kramer设计的游戏《Tikal》，在这款游戏中，玩家每回合有10个行动点，可以分配到各种行动中（下面会有详细介绍）。行动点分配系统较多的用于策略游戏中，因为他在给予玩家更多自由的同时，也增加了玩家在一个回合内的思考和计算，也使玩家的规划更加细化了，与单一行动的回合制游戏比较，可能导致游戏时间变长，但由于一回合内可做行动增多并可选，也让可控性有所提高，从而使游戏更具策略性。

行动点分配的表现方式

每次介绍机制时，我们都会列举一些机制的方式，这种细分是随着机制的不断发展而出现的，也就是说，很多设计者会在一个机制下，创造更多或者更灵活的使用方式，但从概念上依然属于这个机制。这种再创造一是为了适应游戏主题，更合理的表现设计师的思想，同时，也让一款游戏与另一款游戏有所区分，毕竟游戏有几万个，但机制只有几十种，设计师往往将已有机制做一个小小的变化或者改良，从而让游戏富有新意，让玩家耳目一新。









1.《商人与掠夺者》中的各种船
2.《地牢缠斗》中玩家手中的行动卡，每回合打出一张，决定这回合的行动数量，都打出后才能收回，并再次使用
3.《酱爆市场》，左侧的小椭圆片是行动片，玩家每回合有5个，每消耗一个就给对方玩家一个，用于记录行动。
4.《地球重生》

固定行动点：从游戏开始到游戏结束，玩家每回合都会得到固定的行动点用于选择行动。这种方式是最早、最正统的表现方式。

可变行动点：玩家每轮获得的行动点数会根据玩家执行的行动有所增减，但都是从下回合开始生效，玩家会尽量增加自己的行动点数，从而提高效率，执行更多的行动。

总行动点：每个玩家在整个游戏中都拥有固定数量的行动点，玩家会不断的消耗，直到有玩家消耗光后，游戏结束，这种方式由于在使用上相当独特，所以也称作时间轴系统，并在bgg上单独成类，但从本质上依然属于行动点分配系统。

行动点与行动的关系

除了应用方式会有不同的变化外，行动点与行动之间的关系也有微妙的变化，既有些游戏是行动点数量多于行动数量，从而消费一定数目的行动点来执行行动，另一些游戏则是行动数量多于行动点的数量，既在很多的行动中分配行动点来执行几个行动。虽然都属于对行动点的分配，但从复杂和变化程度上，前者要高于后者，因为前者是行动点的组合式应用，而后者则是行动点的独立应用，从这一点上，往往也表现出游戏是高级策略游戏还是轻度策略游戏。

行动点分配的应用

1.用于控制多个目标

这里的目标非常广泛，比如多个人物，多个指示物，多个部队等等，而每个目标也有几种不同的行动可选，这种较为自由的分配行动的应用，可以让玩家有整体的规划，并在目标之间进行合理的协调。比如在之前介绍的《地牢缠斗》中，玩家每回合选择完行动点数量后，就要合理的分配到他所控制的各个人物身上，这些人物都可以进行移动、攻击，或者执行特殊技能来消耗这些行动点，而谁多谁少，先后顺序，则是需要玩家根据当前状况进行合理的分配。在另一款游戏《地球重生》中，玩家也是控制多个人物，并在有限的行动点使用下，分配给这些人物使用，在很多战棋游戏中，玩家打出行动卡后，可以将行动点自由分配到他所控制的各个部队上，让他们进行移动、射击、掩护等行动。类似的游戏都属于带有扮演成分的游戏，比如《space hulk》《defenders of the realm》等等。

2.用于控制一个目标

玩家控制一个人物或一艘船、一个文明、一个种族、一个组织等等。使用这种应用的游戏较多，在著名的合作类游戏《瘟疫危机》中，玩家每人控制一个人物，有医生、工程师、科学家等，每回合要将4个行动点分配到自己的人物上去执行行动，可选的行动包括——地面移动、空中旅行、

特殊行动或特殊能力等等，所有玩家要齐心合力在世界各地抑制病毒的发展，并通过特殊行动研究解药，从而解决威胁人类生存的病毒。在2010年发行的海盗游戏《Merchants & Marauders》（商人与掠夺者）中，玩家每回合要使用行动点控制自己的船，船可以执行移动、进港、贸易、出港、探索、战斗等多种行动，游戏中玩家可以将船变成容量大的商船进行运货，通过挣钱获胜，也可以把船变成拥有很多武器的战船，通过战斗和掠夺来获胜，虽然使用的是简单的独立行动点分配方式，但游戏内容非常丰富和细化，有船长能力、各种任务以及海盗和国家NPC船在游戏中干扰玩家，玩家玩这款游戏就如同体验PC上的"大航海时代"类游戏一样一样，圆玩家一个航海的梦。

在这种应用中，《历史巨轮》的表现最为正统和完美，在这款游戏中，玩家要控制一个文明，全方位的发展她，玩家每回合都有一定数目的文明行动点和军事行动点可供分配，这个数量取决于玩家的政体，玩家的文明行动点可以用于研发科技、建造和升级建筑、获取文明牌、生产人口、建造奇迹、招募领袖等等，而军事行动点可以用于造兵、升级兵种、掠夺或者战争。随着玩家文明的强大，玩家可以改变政体来提高行动点的数量，使每回合做的事情更多，而这些行动也并非都只消耗一个行动点，有的需要消耗2~4个或者更多，因此，这款游戏将行动点分配机制发挥的淋漓尽致，并且非常贴近主题，是文明类游戏中最棒的游戏。

与之类似的，还有控制一个种族的《chaos in the old world》（混乱的旧世界），在这款游戏中，玩家要控制中古战锤世界四大邪神种族中的一个，在中古世界扩大自己的地盘，最后达成秘密目标或占据了足够的区域后获胜。另一款游戏《Hansa Teutonica》（日耳曼商会）也是用的这个机制，并且行动点数是可变的，这款游戏属于高级策略游戏，有着非常高的可玩性。

3.用于表现一个整体的时间

在叙述表现方式的段落中，我们提到了时间轴系统，这种系统现在已经独立成为一种机制，出现在游戏机制的分类中，但其原理则是来自行动点分配系统，因此我们将他放到这个机制下面进行介绍，另一方面，由于时间轴系统属于较新的机制，所以表现方式和应用尚不广泛，可能难以独立成文，这也成为我们把他放到这里进行介绍的另一个原因。

最早使用时间轴系统的游戏是《Jenseits von Theben》（底比斯的远方），在游戏中，玩家扮演一名考古学家，在世界各地旅行，获取知识，并最终来到埃及等地进行考古挖掘，获取各种出土物品，并最后转换成分数。游戏的图板四周有一圈数字，这个数字并不是记分轨道，而是玩家的行动点轨道，玩家做任何行动，都会让自己的棋子沿着轨道前进，从而代表消耗了一定的时间，游戏图板的一圈数字是52（代表一年的52个星期），根据人数不同，玩家进行的时间不同，比如2人游戏时，总共为3年，也就是玩家的棋子只能沿着轨道转图板三周，执行相应数量的行动，然后游戏就结束了。

在这个机制下，游戏流程也打破了传统的顺时针或逆时针方式，而是根据玩家消耗的时间有关，永远是使用最少时间的玩家先执行行动，如果玩家执行行动后，依然是自己使用的最少，则还是这个玩家的回合。这种机制较好的体现了玩家同步行动的原则。

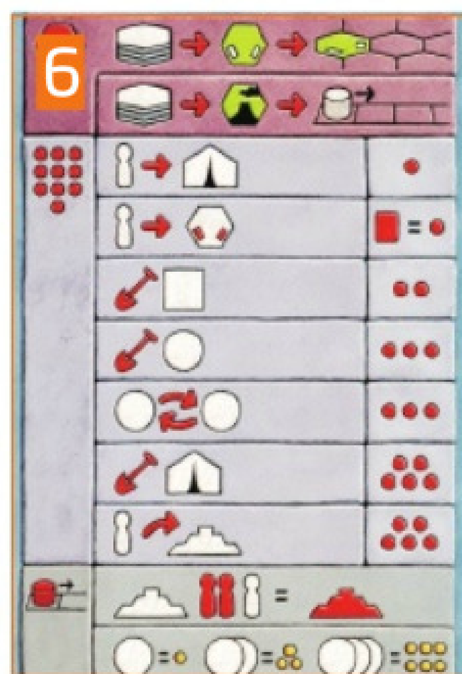
在此之后，也出版了几款类似的时间轴系统游戏，最新的一款是《Olympos》（奥林匹斯），游戏有类似底比斯的版图和四周轨道，玩家同样是消耗行动，然后向前移动，在移动的过程中，游戏在几个时间点上设计了事件牌和奖励牌，既走得最快的人可能会有奖励，但也会触发好的或者坏的事件，这种设计为游戏增加了更多的变化，事件的设计和出现，也让游戏有了阶段性的概念吗，增加了玩家的思考成分。

总体来说，时间轴系统让原本固定的回合流程，在一种合理的状态下，出现了合理的变化，也让玩家有了更多的思考和策略，我相信这种机制（系统），在以后会有更广泛的应用和更多的表现方式。

第一款使用行动点分配系统的游戏《Tikal》

《Tikal》是一款探索玛雅遗迹的游戏，玩家在游戏中扮演探险队，深入丛林，寻找金字塔神庙和黄金，在游戏一开始，所有玩家都在营地，玩家要选择移动来探索未知区域，然后占领或更深入，玩家每回合有10点行动力可供分配，可选的行动包括移动、建立新的营地、召集新的探险队员、探索神庙、占据神庙、搜寻黄金等等。有些行动需要不止一个行动点才能执行，所以如何组合成10点，就看玩家如何规划探险行动了。游戏因为具有机制上的创新，所以在出版的当年就获得了德国年度游戏大奖，在2010年，出版了《Tikal 2》，同样也是探险，同样也是分配行动，比一代有了更高的游戏性。P

5.《日耳曼商会》中每个玩家的书案（行动板），左上为玩家可在每回合执行的行动数量，需要在游戏中开启，才能增加。
6.Tikal中的行动分配表
7.《历史巨轮》中，不同的政体，会让玩家在内政阶段拥有不同数量的文明行动和军事行动点数
8.《疫病危机》中，玩家每回合可以分配自己的行动点用于移动或者执行卡牌
9.Olympas的图板和其他卡牌











战锤系列桌面战棋游戏/2

■北京 白衍

在本连载的第一部分中，我们对战锤系列做了综合性的介绍，本期，我们将重点介绍战锤系列桌面战棋游戏两个分支——中古战锤和战锤40000的世界构成。

一、中古战锤

中古战锤世界原本只是一颗寒冷荒凉的星球，数千年前，一个被称为古贤的神秘种族穿越群星来到这里。古贤先在北极上空建造了亚空间传送门，把整个世界向太阳拉近以适合自己生活。随后他们重塑大陆和海洋，开始创造新种族。

最初被创造出来的生物是魔蟾蜍，他们数量稀少，却拥有不凡的魔法力量，可以帮助古贤改造世界。随后被创造出来的是蜥蜴人，他们是孔武有力的战士，负责保卫古贤的领地。而体型矮小却聪明灵活的小蜥蜴人则负责建设城市。之后古贤又创造了精灵和矮人，他们把乌苏安岛自海底升起让精灵族居住，并教导他们魔法；又把锻造技艺传授给矮人，让他们成为优秀的工匠。精灵具有很高的魔法天赋，却容易受到魔法的腐化。矮人虽然具有极强的魔法抗性，但是性格偏执。为了弥补这些缺点，古贤又创造了人类，可惜这个种族略显平庸。随后创造的半身人和食人魔都有优秀的魔法抗性，可是前者虽然聪明，但矮小羸弱，后者高大健壮，却笨拙好斗。与此同时，绿皮肤的兽人也出现在了战锤世界，或许是它们的孢子被古贤的飞行器带到了这里。

矮人和精灵凭借天赋很快发展出了自己的文明，精灵把领地扩展到旧世界，矮人则在世界边缘山脉里建立了庞大的地下王国。而此时的人类还在过着原始的穴居生活。不过这种宁静的生活很快就被打破。由于不可知的原因，古贤的传送门崩溃，狂暴的能量喷涌而出，世界的两极直接连通到了混沌国度。同时一块硕大的次元石也从亚空间冲出，成为了战锤世界的一颗卫星，时至今日仍会不断坠落污秽的碎屑。

传送门崩溃后，古贤从这个世界上消失，混乱的魔法能量充斥于整个星球。很多生物受到混沌力量的污染而转变成邪恶的怪兽，野兽人和鼠人都是在此时出现的。随着混沌力量的流入，恶魔从天而降，第一次混沌入侵开始了。

混沌恶魔肆虐整个世界，首当其冲受害的就是蜥蜴人，古贤的国度相继被攻陷。其他种族也与恶魔展开了持久的抗战。最终精灵族力挽狂澜，他们利用魔法石阵吸收了席卷世界的魔法之风，使恶魔失去了能量支撑，从而被消灭。

第一次混沌入侵过后，精灵和矮人成为世界上最强大的种族。但是好景不长，精灵族很快就因为王位之争爆发内战，失败的一方远走他乡，成为黑暗精灵。之后在他们的阴谋破坏下，矮人和精灵又爆发了持续数百年的长须之战。结果，身心俱疲的两大种族都撤回了各自的故国，一些坚守旧世界殖民地的精灵成为了后来的木精灵族。这一切都为人类的发展壮大提供了条件。

历经几百年的发展，人类的足迹遍布世界。在沙漠王国尼赫哈兰，法老们为追求永生将自己制成木乃伊，更把大批士兵殉葬，在复活之时，他们成为了古墓王。随着永生之术的发展，第一批吸血鬼也应运而生。在这些纷繁的争斗中，鼠人的身影总是时隐时现。

在旧世界，人类一直以部落的形式散居，但随着西格玛的出现，一切都改变了，他是人类最伟大的战士和领袖，不但统一了旧世界的部族，建立人类帝国，更与矮人结盟先后击败兽人、混沌、死灵大军。在八十岁时，西格玛退位，把帝国交付给十二位选帝侯管理，自己踏上了通往东方的道路，从此了无音信。现任皇帝卡尔弗朗兹在位二十余年，对内施行德政，对外广结同盟，使帝国获得中兴。

毗邻帝国的巴托尼亚是骑士王国，不同于帝国的富庶开放，该国实行严格的封建制，贵族领主掌握国家大权。巴托尼亚拥有最优秀的骑士，他们重荣誉轻生死，具有高尚的信仰。

人类最大的敌人是混沌势力，除了来自亚空间的混沌恶魔外，很多受混沌能量腐化的野兽和人类转变成了野兽人。同时，来自北方废土的蛮族获得了混沌邪神的赐福，他们被



中古战锤系列： **1.**混沌恶魔；**2.**兽人；**3.**食人魔；**4.**高等精灵；**5.**混沌战士；**6.**鼠人；**7.**帝国 **8.**巴托尼亚；**9.**矮人；**10.**蜥蜴人；**11.**黑暗精灵；**12.**木精灵；**13.**吸血鬼；**14.**古墓王；**15.**野兽人

称为混沌战士。这些邪恶的敌人是帝国的心腹大患。

旧世界上另一个庞大的种族是兽人与地精，绿皮们最大的爱好就是战争，部落头领会率领手下不断挑战强敌，不管对手是人类、矮人还是混沌。在找不到敌人的时候，它们就会展开内斗，这种内耗是战锤世界各个种族的福音。

现有中古战锤规则中共有15个种族，分别是秩序阵营的高等精灵、矮人、木精灵、帝国、蜥蜴人、巴托尼亚；毁灭阵营的斯卡文鼠人、混沌战士、野兽人、混沌恶魔、黑暗精灵、吸血鬼家族、兽人和地精；还有中立阵营的古墓王和食人魔。

二、战锤40000

宇宙诞生之初，虚空中的能量体生物通过吞噬恒星得以进化，他们是宇宙中最早的智慧生命，被后世称为星神。在初生的行星上，最早的实体生命也在不断成长，他们凭借卓越的科技进入太空，这个种族被称为古圣。

在物质宇宙之外是被称为亚空间的平行宇宙，那里充斥着丰富能量。物质宇宙的生物可利用亚空间能量施展灵能，也可以借道其中快速穿梭宇宙，同时他们的意志也会影响后者。随着物质宇宙的繁盛，亚空间中也诞生了各种生命，其中最强大的存在是混沌邪神——暴力与鲜血之神恐虐，魔法与诡诈之神奸奇，疫病之神纳垢和堕落之神沙历士（此时尚未诞生）。

随着古圣的活跃，越来越多的年轻种族纷纷成长，一个叫做惧亡者的种族出于嫉妒向古圣发起了挑战并被击败。但是他们并没有放弃复仇，最终他们发现了星神。惧亡者向星神效忠以此换得永恒的生命，但同时也失去了感情与自我，这些不死者就是太空骷髅。

新一轮战争再次打响，惨烈的战事间接影响到亚空间，大批恶魔因此出现。邪神和它们的爪牙借机侵入物质宇宙，奴役吞噬脆弱的灵能者。这些天敌对古圣造成了致命打击，古圣文明因此灭亡。星神和他们的仆从也退回墓穴中沉睡，等待时机东山再起。

在此后的千万年，神灵族逐渐崛起，建立了高度的文明。但是盛极必衰，神灵族极端的情感不断刺激亚空间能量，因而孕育出第四位邪神。当沙历士诞生时，庞大的能量将神灵族星系拖入亚空间，这片物质与能量纠缠的星域被后世称为恐惧之眼。无数神灵族在这场浩劫中丧命，他们的灵魂被沙历士吞噬殆尽，从此神灵族走向衰弱。少数幸存的神灵族只能生活在方舟上不断流浪，躲避邪神爪牙的追杀。而另一些族人出于对邪神的极端恐惧，转而向恶魔顶礼膜拜，这些人后来成为了黑暗神灵族。

四万年前，人类登上了宇宙的舞台，在发展出亚空间航行技术后，人类的脚步越走越远。灵能者、变异人、外星人、机械智能接连出现，人类在对抗各种挑战的同时还要应付连绵的内战。第二十六个千年，席卷银河系的亚空间风暴爆发，地球与各殖民地间的航路和通信都被切断，人类只能在黑暗和死亡中苦苦挣扎。数百年后救世主出现了，他就是伟大的皇帝。皇帝在统一地球后开始向太空进军，他以自己的基因为蓝本创造出二十位基因原体，又组建了强大的星际战士军团。历经二百余年的征战，皇帝把失落的殖民地一一纳入帝国版图，人类的复兴近在眼前。

就在此时异变突生，皇帝最倚仗的孩子，基因原体之一的影月之狼军团长荷鲁斯在混沌邪神的诱惑下发起了叛乱。出于各种原因，一半星际战士军团都参与到叛乱中。当叛军围攻地球时，很多效忠皇帝的军团都无法及时支援，因此皇帝只能带领少数将领突入荷鲁斯的旗舰，与其展开对决。最终皇帝杀死了荷鲁斯，但自己也身负重伤，他被装入时间静止的黄金王座中，一直沉睡至今。战后，为了防止大规模叛乱的爆发，庞大的星际战士军团被拆分成小规模的战团，每个战团的兵力往往不足千人。这些战团拥有各自的称号和领地。在拆分星际战士的同时，帝国还组建了人数庞大的常规部队，这些由普通人类组建的军队被称为帝国防卫军。

战败的叛军逃入混沌之眼，并得到邪神的庇护，成为邪恶的混沌星际战士。这些叛军不断入侵，成为人类最大的威胁之一。除此之外，人类在宇宙中还有其他敌人，好战的兽人、恐怖的泰伦虫族、狡诈的钛帝国都在不断威胁帝国安全。

战锤40000游戏现有16个种族和派系，属于帝国的有星际战士（包括圣典团、血天使、太空战狼、黑色圣堂、黑暗天使）、帝国防卫军、隶属审判庭的灰骑士和战斗修女，其他外星种族还包括神灵族、黑暗神灵族、兽人、太空骷髅、钛帝国、泰伦虫族、混沌恶魔和混沌星际战士。



战锤40000系列： **1.**战士修女；**2.**黑暗神灵族；**3.**黑色圣堂；**4.**黑暗天使；**5.**神灵族；**6.**兽人；**7.**泰伦虫族；**8.**极限战团；**9.**混沌星际战士；**10.**钛帝国；**11.**血天使；**12.**太空骷髅；**13.**帝国防卫军；**14.**太空战狼；**15.**灰骑士

桌游中的动漫风

■北京 君子不器

上次的文章中，我们介绍了与影视作品有关的桌游，列举了一些实际的例子，这次我们将总结一些与动漫作品相关的桌游，看这些动漫作品是如何与桌游相结合的。除此之外，我们还会花一定的篇幅，来讲一下在画风上属于动漫风格的桌游有哪些名作。

美国动漫的代表作——VS.system

关注美国漫画的读者应该知道，美国主要有两大漫画公司，即D.C和Marvel，这两家漫画公司都创建于上世纪40年代，他们塑造了美国绝大多数的漫画人物和超级英雄。像我们熟知的超人、蝙蝠侠、闪电侠、绿灯侠、蜘蛛侠、绿巨人、钢铁侠等等，大约有超过5000个不同的人物，都是出自他们的作品。而这款于2004年出版的游戏《VS.system》，就是使用这两家公司漫画人物进行对战的一款集换式卡牌游戏，如同其他集换式对战卡牌游戏一样，玩家分别召唤各种英雄互相攻击，游戏中有英雄牌、装备牌、场景牌和剧情牌等等，游戏中卡牌的插图基本都使用了漫画中的原图，所以就算不喜欢玩，依然可以当成收集品来购买，这也是漫画改编成桌游的一大卖点。

除了《VS.system》以外，这些漫画中的英雄也被制作成了各种游戏，比如集换式模型游戏《HeroClix》、版图游戏《Marvel Heroes》、大型场景游戏《Heroscape Marvel: The Conflict Begins》等等，与此同时，也有一些其他的美国漫画被制作成桌游，比如漫画《Dilbert》（中文译名：呆伯特），就被制作成了有趣的同名版图游戏，比如知名的《南方公园》《忍者神龟》甚至《唐老鸭与米老鼠》等，不谈是否畅销或好玩，但都有相应的桌游，这一方面说明美国的文化产业非常发达，同时，也表现出了商业化导致的多样化，但无论如何，这种产品都会对题材本身的推广起到积极的作用。

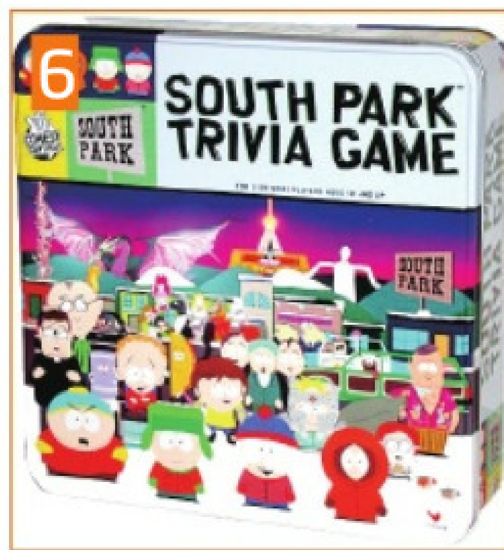
探寻未知的欧洲漫画题材桌游

对于国人来说，了解或喜欢欧洲漫画的人很少，一方面是因为邻邦日本和韩国的漫画产业相当发达，充斥着国内的市场，另一方面是受文化差异的影响，很多成人漫画（给成年人看的漫画，并非指色情漫画）并不对国内漫画爱好者的口味。但对于桌游最发达的地区来说，这种结合也已经有一段时间了，只是我们不太关注而已。

在欧洲漫画题材的桌游中，得分较高的是1997年出版的一款游戏《Groo》，Groo是漫画中主人公的名字，这是一款拥有奇幻背景的冒险题材漫画，主人公Groo四处游荡，遭遇了各种奇人异事，并且在各种险境中安然无恙，故事包含喜剧成分，情景轻松有趣，起伏跌宕，是上世纪在欧洲非常流行的一部漫画，被翻译成了多种文字，也获得了很多漫画界的奖项。而这款相关桌游也有点意思，玩家在游戏中要尽快建造一个大的城镇，而玩家间可以建造军队互相攻击，从而阻碍城镇建设。与此同时，经常犯错的Groo也会访问（通过掷骰子决定）各个城镇，但会给玩家带来资源，但不幸的玩

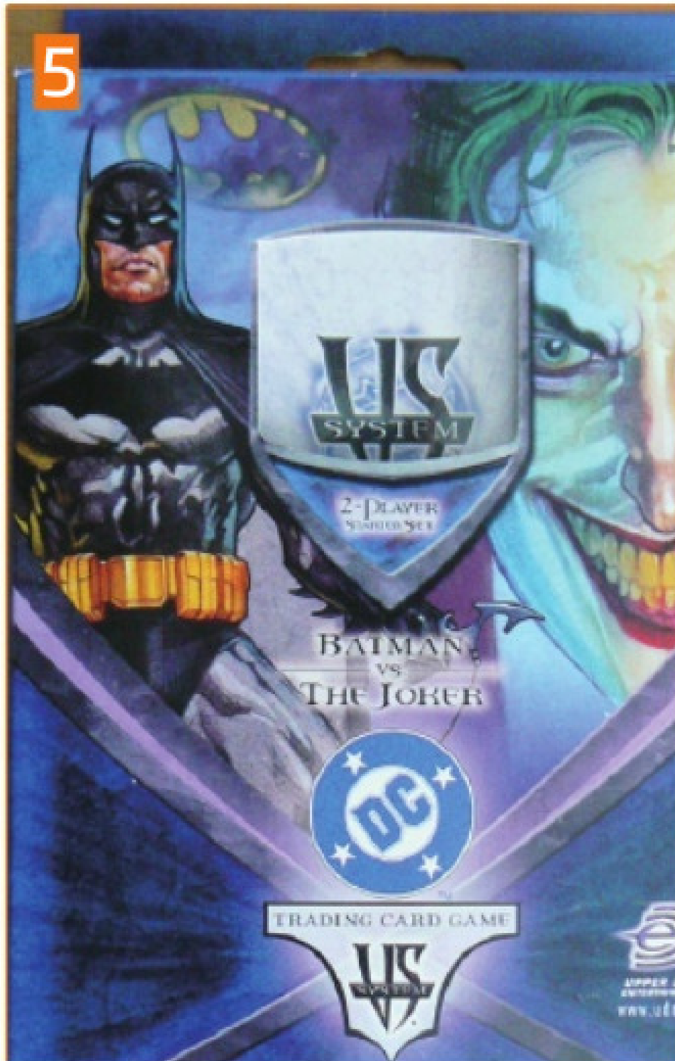


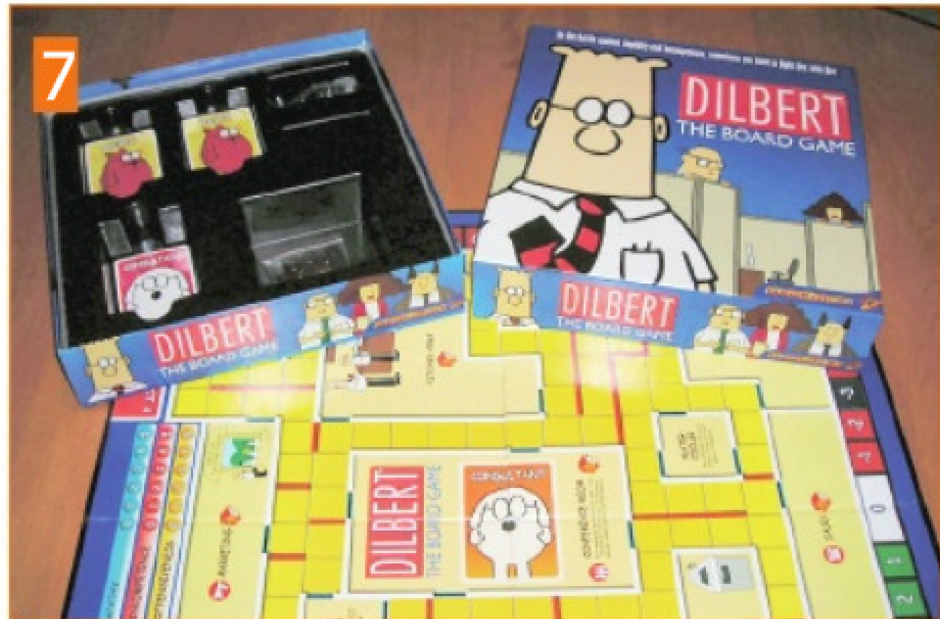




1.版图游戏Marvel Heroes的图片
2.模型集换式美漫游戏HeroClix
3.《猫和老鼠》的桌游
4.《神奇四侠对战毁灭博士》
5.《VS.system》中的起始包
6.“南方公园”题材的游戏
7.美漫“呆伯特”题材的桌游
8.1984年出版的“变形金刚”冒险游戏

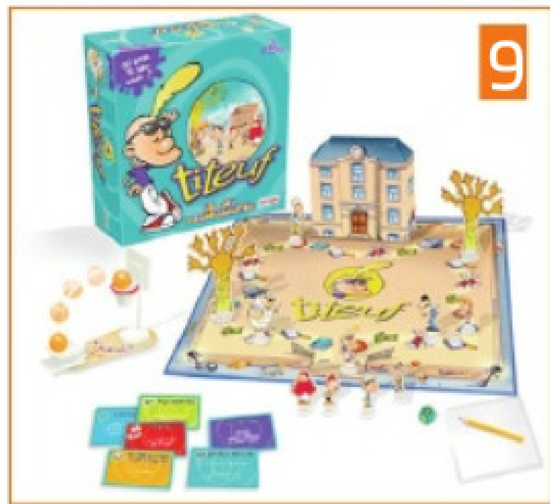






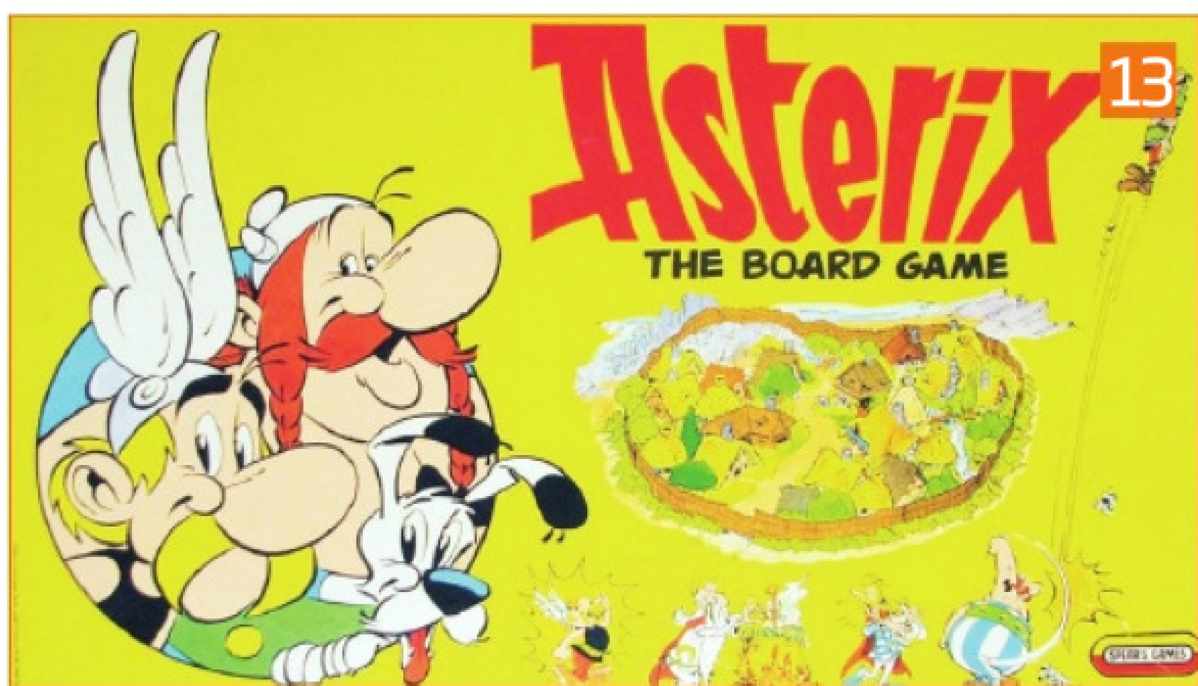












9.根据欧洲著名漫画《坏小子迪德夫》改编的桌游
10.《丁丁历险记》的桌游
11.正在进行中的游戏Groo
12. Spirou的桌游
13. Asterix的桌游

家的城镇可能同时还会遭到Groo的破坏，游戏通过打出各种城镇牌和人物牌来完成游戏，骰子则主要用于决定Groo去哪里。

在我们熟悉的几百款游戏中，我们无法联想到有哪些游戏是来自欧洲的动漫，但其实欧洲动漫改编的游戏并不少，这可能说明那些改编的游戏不好玩，或者是没有流行起来，因为我们熟悉的几百款游戏都是排名较高或者是获奖的游戏。

除了《Groo》以外，我们发现欧洲较为著名的漫画都有相关的桌游，比如著名的法国漫画《丁丁历险记》就有一款同名的破案游戏，而是早在1987年就出版了。另一个有名的法国漫画《坏小子迪德夫》，这部漫画被称作“法国版的蜡笔小新”，也在2006年出版了同名的桌上游戏，游戏画风清新，玩法轻松游戏，还配置了投篮游戏的器材，丰富游戏的体验。

在上世纪的欧洲漫画发展史上，那些具有划时代意义的漫画都设计成了桌游，比如《Asterix le gaulois》《Spirou》《Schtroumpf》等等，只是这些漫画作品在国内的知名度不高，大家多半都没太多关注而已。

日、韩动漫桌游异军突起

在当今的动漫界，日本和韩国都是世界范围内比较领先的动漫创造国，尤其是日本，其漫画产业的规模和影响力已经遍布全世界，就连欧洲最大的动漫节——安古兰漫画节，都有很大的日、韩漫画展厅。

而在与桌游结合这方面，日本也比国内起步的早，但毕竟桌游作为近代欧美文化的一种体现，传到亚洲地区也就刚20年左右，所以也还没有欧美成熟，但借助其动漫产业的推动，在这方面的合作还是发展得非常快速的。尤其是日本，很多我们熟知的动漫故事都在近几年设计出了桌游产品。相比之下，韩漫在国内的知名度比不上日本，桌游业的发展大致也要比日本差些，以下介绍的都是日漫相关的桌游产品。

其中，像著名机器人动画片《机动战士高达》就以各种形式出现在了桌游领域，比如以各种机体为单位的TCG卡牌对战游戏《Gundam M.S.War Trading Card Game》，模拟高达地面战斗的战棋游戏《Quin Mantha: Armored Combat in Gundam 0088》，以及前年根据《领土》机制改革的《Deckbuild Mobile Suit Gundam》，这些游戏都是万代公司（高达动画和造型的版权商）授权开发的桌游产品，使用的都是高达的原画，极具收藏价值，也同样会吸引高达Fans购买，从而实现双赢。

除了“高达”外，机器人题材的《超时空要塞》《eva》都有相关的桌游产品，甚至连“奥特曼”这种科幻题材的动画都有带版图的打怪游戏。除了这种对战题材的游戏外，像《名侦探柯南》《哆啦A梦》《海贼王》《鲁邦三世》等等都出版了各种桌游产品，这些产品凭借超人气的人物和故事，也确保了销量，并成为那些忠实fans的另一种收藏品。















14.“奥特曼”题材的桌游
15.《鲁邦三世》的桌游配件
16.“高达”战棋游戏
17. Eva的集换式卡牌游戏
18.“柯南”相关桌游
19.《太空堡垒》相关桌游
20.“机器猫”题材的桌游



21.《阿狸大聚会》
22.《开心宅摘菜》
23.《悠嘻大作战》
24.《星杯传说》







国内桌游于动漫合作的尝试

国内桌游的生产与设计，是近几年刚刚开始的，所以这种与动漫产业的结合也是从这几年才开始的，产品相当的少，这其中销量和影响力较好的，《阿狸大聚会》算是一个，这款游戏使用了阿狸之父徐瀚亲手绘制的游戏形象，并在其中加入了阿狸和朋友们的个性独白，而游戏机制使用的是经授权的Z-MAN游戏《Master of Rules》的机制，游戏全部由卡牌组成，卡牌分成数字牌和规则牌，玩家每回合都要出一张数字牌和一张规则牌，然后根据所有数字牌来看自己的规则是否能够达成。若干局后，根据达成的各种规则的组合算分。这款游戏在机制上比较简单，属于小品类游戏，经过阿狸风格的包装后，在国内市场上比原版要卖的好，很大原因是因为阿狸形象十分受欢迎，因此吸引了很多阿狸爱好者的购买。

另一款去年出版的游戏《悠嘻大作战》也是这种方式的合作，游戏机制使用的是2007出版的《Pick & Pack》，画风使用的就是中国原创的动漫明星之一——悠嘻猴（同样借用悠嘻猴形象的还有《开心宅摘菜》这款游戏），在这个两人游戏中，玩家要轮流控制机械手臂在工作平台上获取苹果，最后根据获得苹果的质量算分，原版游戏只是将玩家分成红蓝两方，加上悠嘻猴的题材后，一名玩家成为悠悠，另一名成为嘻嘻，十分适合情侣。

不过由于悠嘻猴之前主要是在网上流行，缺乏实体漫画书和故事，所以目前看来没有“阿狸”深入人心。无论如何，这种尝试如同之前的影视作品相关桌游中提到的《画壁》一样，为国内刚刚起步的桌游产品业打开了一条新的发展之路，在相对成熟的产业的带动下，相信桌游会发展的更快。

另外，国产的动画片其实这些年来出现的并不少，由早期比较出名的《葫芦兄弟》到现在的《喜羊羊与灰太狼》（数量太多不一一列举），其实资源还是蛮丰富的，期待着能尽快与桌游业相结合，推出有趣的产品出来。

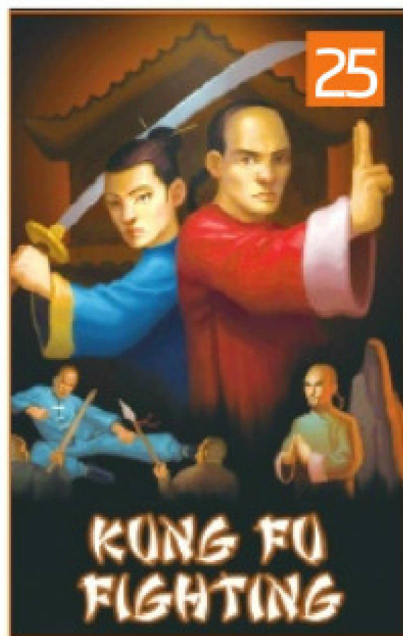
桌游产品的动漫化

上文我们介绍了世界各地动漫和桌游相结合的情况，而视角都是以动漫为主，相关的桌游看起来只是动漫的一个滋生品，但相反的应用也是存在的，既原创桌游以动漫风格面世，在获得好评后，变成漫画书或者动画片。

这其中非常典型的就是《Munchkin》（中文译名：小白世纪），游戏以简约奇幻的画风描绘了一个奇幻的世界，玩家通过各种卡牌实现类似龙与地下城（也叫跑团）一般的体验。这款游戏出了非常多的版本，其主人公“小白”成为了著名的漫画人物，并与各种背景相结合，比如克苏鲁背景、海盗背景，创造了一个全新的小白世界。与之类似的游戏还有日本画风的《Anima: Shadow of Omega》、中国画风的《Kung Fu Fighting》，以及最近在国内流行的漫画风格游戏《星杯传说》，这种风格的桌游可以吸引动漫爱好者，让他们有机会知道桌游的存在，从而扩大桌游玩家群体。

总结

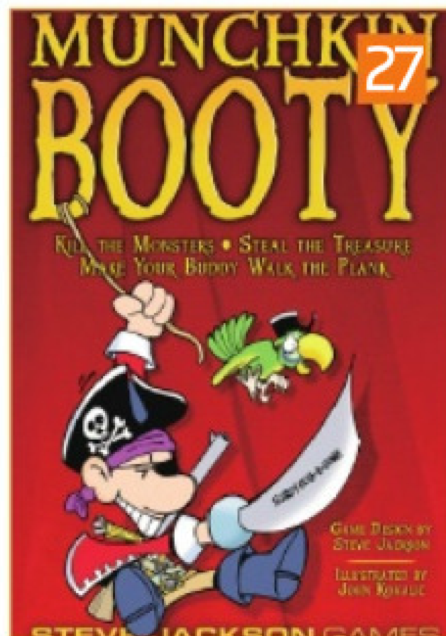
总体来说，在桌游行业较为成熟的国家或地区，桌游产品的设计是原型运营的一部分，并不会特意重视或特别去宣传，就好像一个周边一样，并不依靠桌游产品来实现盈利，而对于像国内这样桌游刚刚起步的国家来说，在与成熟的动漫或影视行业合作后，却能提高桌游的认知度，从而带动桌游的发展。对于当下桌游开发和推广来说，这不失为一条良策，或者说是一条小路，虽然真正的桌游是一款独立的产品，但当这条大路还尚在开拓阶段时，小路则可能成为较快速积累经验和财富的捷径。希望国人能够好好利用现有的资源，给国内桌游设计带来新的曙光。



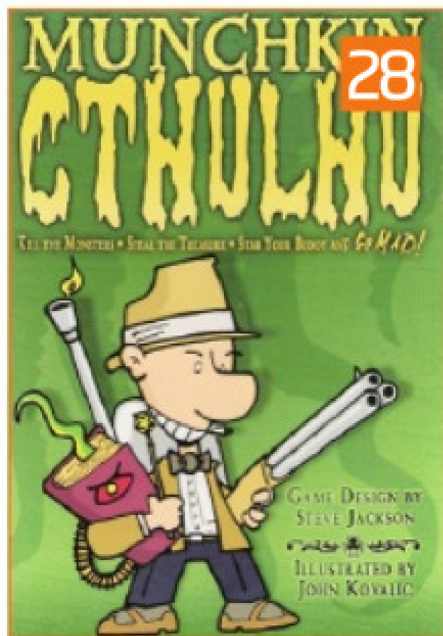
25.中国画风的《功夫》



26.anima日本画风的桌游



27.海盗题材的小白牌



28.克苏鲁风格的小白牌

新人，你如何成为一名高手

一、你有足够的时间吗？

《魔兽世界》中有这样一句话：“宅无敌”！

意思就是，再高端、对副本和PVP有着再多理解的数据流与操作流玩家，统统会在最后的收获中输给这样一个人群：宅男宅女。宅，意味着永远有大把的时间可以花在这件事情上面。

作为新人，你要想成为高端玩家并从大中型比赛中捞回你的血本，那么你首先要有大把的时间。这些时间通常你该如下分配——

1.每周参加至少一场最好两场店级比赛

这并不难，每周周末两天，花一个下午去参加比赛，认识高端玩家，了解当下最热门主流的套牌，和你的牌友交换或者购买你需要的卡牌，都对提高你的水准有着非常好的帮助，并且，店级比赛的奖品通常很有趣（我并没有说它昂贵，但真的还是有些有趣的东西）。

参加一场店级比赛通常会花费你三到四个小时的时间，算在路上的时间，一个下午刚刚好。当然，如果你需要更高一点的训练强度，一周参加两场比赛肯定是更好的选择。放心，如果你所在的城市里有一个以上的卡牌店家的话，他们通常会将比赛放在不同的两天时间里面。

2.每天打一下MWS

MWS是个好东西，它做了魔兽卡牌早就应该做的一件事情：把卡牌游戏电子化、网络化。

每天晚上回家之后，约上某个网友和你打上一两个小时是个不错的选择。最好每天都有，相信我，每天都打一下牌，对你的成长绝对有着超强的帮助。你一定要相信大师们总是比你更懒的，他们并非每天都在钻研。而他们打盹的时间，就是你超越他们的时机。

3.上班的时间偷懒？

说真的，上班的时间去看微博、开心网什么的最无聊了。如果你上班时可以偷懒的，那么把你偷懒的时间用来看看官网、英文官网或者论坛之类的网站吧。那效率很低，通常你看一个小时也发现不了什么有价值的东西。但那很重要，因为你领先于他人，不需要你比别人强很多，通常比别人强一点就好了。

4.大型比赛一定要参加

是的，你有一个困扰，那些该死的大型比赛通常在远离你的城市，而且一开就要三天，你要请假哎！但还是要参加。作为新人参加大型比赛，你通常会感觉自己像是一个填海的所谓“填海众”。但填海众们要想摆脱填海的身份，你就必须积累大型比赛的经验。大型比赛在目前的赛事结构中，一年通常会有五次上下，别告诉我一年到头你拿不出总共十几天的时间。你想成为高手哎？！

简单的说，要想做好一件事情，花时间是一定的。

二、交个朋友吧

在任何的圈子里面，朋友都是至关重要的。在魔兽卡牌这种面对面的游戏中，朋友会提供你的东西不仅仅是友情。还包括更多的信息、更多地战斗原则、更多地组牌思路、更多的对战训练机会……甚至更便宜的买到牌。

我最喜欢的卡牌朋友圈，是一个曾经在大型赛场上叱诧风云的叫做“大魔王战队”的家伙们。那个朋友圈非常有趣，他们会组织在一起进行对战的训练，沟通只属于他们自己的组牌套路，并分享更加有用、更加秘密的大师秘籍。

这很好，在管理学上，这种通过小集体的沟通来提升整体水准的做法被称之为“共振效应”——当有一圈朋友与你共同进步的时候，个体的进步速度总是比单打独斗的时候更加迅速。

三、既爱且恨的轮抽

轮抽，是卡在中端玩家与高端玩家之间最大的一个门槛。在现有的赛制中，只要是大型比赛，轮抽都是必不可少的。通常两天的比赛中，轮抽会占据三轮到六轮不等。而轮抽也通常会是决定赛事前八强的最后一道关口。

轮抽比赛考验你对牌的理解、考验你即时组牌的能力，也考验你的运气。当然，它的问题是——要花点钱。普通的构筑比赛报名费都很低，20元起步，但轮抽比赛通常要花费一百多元。但别担心，轮抽比赛同时带有一个副产品：撕包获得刮刮卡的可能性。在任何一个店级比赛中，只要你开出了刮刮卡，这刮刮卡毫无例外的就归你。哦，我只参加过一次轮抽，抽到了一个幽灵……摇摇虎。

有关如何成为一个高手，相信以上三点再重要不过了。高端玩家自然会笑而不语，有更多的东西是这篇文章里面没有写到的。不要着急，今天的评书联播节目先到这里，咱们下次再说更多更内幕的东西与您分享。



曾经风光一时的大魔王战队


荆牧与德雅路（作者本尊）在比赛直播中



传说中的幽灵……摇摇虎

法师的忧伤

■四川 玫瑰贸易站



一

又下雨了，其实就算不下雨，石块旷野也总是又湿又冷的，那女法师在雨中来来回回地奔跑张望着，棕黑色的长发随风摇曳，脸上充满了焦虑，我熟悉这个神情，又是一个寻觅地底通道的冒失鬼。所不同的是，她身穿镶嵌神符的魔皮战甲，手持涡流水晶法杖，左臂挽着倒刺护盾，头戴塔拉夏的死亡面具，像是个厉害角色。她的脚下，沉沦魔和黑色萝格的尸体横七竖八摆了一地，这些恶魔死在火焰或雷电的法术下，烤成炭色，烧的焦糊，从尸体上升起的青烟久久不散，场面虽恐怖悲惨，却把女法师的从容衬托的一览无余。

“法师，离开这里！”我走上前去喊道：“石块旷野中十天内已经有三个冒险者遇害了！”

可是她面无表情、一言不发地看着我，对警告毫不在意。

也对，一个死灵法师凭什么来警告天赋灵性的女法师？她的法术源自力量和光明，而我则来自不体面的男巫族，只会跟令人生畏的亡灵、白骨、毒素打交道。

我看了看身后如影随形的跟班们，一个钢铁石魔、四个从恶魔尸体中召唤出来的骷髅人，它们丑陋的外形、空洞的眼窝，似乎在责问我为什么自讨没趣？雇佣兵克劳蒂亚则把视线扭向远方，装作什么都没看见。

于是我转身离开了，还会再见到她的，萝格营地很小。

午餐的时候，那个女法师向我走来，略略现出友好的神气。

“嗨，我名叫紫罗兰，25级的法师。”她的语气中带着不得已屈尊服软的味道，但孤独反叛的本性使她多一丁点儿的客套也不愿意，直奔主题。“我在找一名圣骑士，他叫艾迪，是我准备相伴终生的伴侣。”

“三天前有一队圣骑士深入僧院地底探险，要是艾迪在里面，就不会回来了。”我如实相告。

这个答案显然别人已经告诉她了，但她并不气馁。“圣骑士虽然对宗教很狂热，但是艾迪很有理性，而且还拥有天堂之光强威权杖，我相信他还有生还的机会。”

“天堂之光？”

“那是一件奇特且杀伤力强大的武器，有着非常优雅和含蓄的暗金色，像它……。”紫罗兰抬起手指了指木然站在我背后的钢铁石魔，它的骨骼中微微透出夕阳斜照般的色调，因此添上了一层人性化的柔美。

但这些跟我有什么关系？“法师，想必你已经同阿卡拉、卡夏或者其他冒险者交谈过并且遭到拒绝了，他们不肯送死，我也不会。”

突然间紫罗兰将手中的涡流水晶高举，恶狠狠舞动两下，忽然间温度骤降，我面前砸下大片的冰雹来，可怕的法术，站在底下不被砸死也会被冻死。我赶忙向后跑开十几米，生怕没有知觉的跟班们误入其中，被砸成碎骨。

“你干什么！”我惊魂不定，钢铁石魔和骷髅们随着我的情绪起伏蠢蠢欲动。

“这是暴风雪——我所习练的魔法之一，你看到威力了。但水晶法杖经不起刀剑的撞击，我的白刃近战能力也很弱，需要强壮的同伴来担当防线，如果你陪我进教堂地下墓穴寻找艾迪，那么途中得来的金币、装备、宝石都是你的。”

“我不需要。”

“我知道你需要什么，”她有备而来，毫不示弱：“基得说你铲除了邪恶洞穴的所有恶魔，杀死了血鸟，在崔斯特瑞姆解救了凯恩，看样子你急于离开，但是想走的话，除非铲除安达利尔，而我的魔法可以帮助你。”

她的直接，让我改变了主意。“基得的话总是另有目的，而你，也并没有杀死安达利尔的决心和欲望，不过我可以陪你下去，也并不想独吞宝物，但是我的确需要你。”

“需要我？”女法师一脸寒霜的瞪着我。

“是死去的你。”我补充道，指了指那四个召唤出来的骷髅。“假如你在战斗中死去，或者像黑色萝格那样被邪气侵蚀，我会杀死你，把你的尸骨从肉体中剥离出来，提炼成骷髅法师——变成我的左膀右臂，以免被复活为恐怖的不死怪物，沦为黑暗的爪牙。”

她脸色煞白。

“圣骑士们已经进去三天了。”我抬头看了看惨暗的阳光。“最好快做决定。”

“带路吧！我准备好了。”她说。

在崔斯特瑞姆被成千上万的恶魔烧成平地之后，存活下来的人们都携带着简单的旅行装备，何况我们这些冒险者，早已经武装到了牙齿，随时随地可以踏上征程。

“最好找卡夏雇佣一名弓箭手。”我说这句话，完全是因为要缓解下冷硬尴尬的气氛。

“我不需要。”她不出所料地冷冷回答，将水晶一挥，周身上下出现了一层蓝色薄雾，仔细看，薄雾中还飞舞着晶亮的雪花，那是寒冰装甲，真是太美了，女法师变成了冰雪皇后。而我只能造出一圈不断旋转的白骨装甲，视觉美观上的差距不禁让我觉得有些寒伧。

踏上传送小站时，萝格牧师阿卡拉过来嘱咐了两句：“由于这位可敬的死灵法师的不断探索，这个传送小站现在可以绕开曲折的地底通道直达外侧回廊。但是不要大意，因为它的便捷，人人都会想，‘啊，我可以随时退回来’，然而僧院的凶险往往使死者来不及撤退。”

二

倏然间我们来到了外侧回廊，这里曾是安抚灵魂的地方，如今却是一片阴冷的景象，恶魔们在四周游荡，诡异的藤蔓顺着墙壁疯长，三位英雄女射手的雕像伫立在一旁，她们的弯弓徒劳地圆张，却射不出正义的锋芒。

食尸鬼们嗅到了血液的芬芳，它们迟缓地四处张望，寻找着我们的方向，黑色的萝格们挺起长枪，通红的沉沦魔一拥而上，要把活生生的血肉品尝，尽管战斗的艰险早已知晓，但围攻是如此的疯狂，好一阵子的猝不及防。

好在钢铁石魔和骷髅们不会像人类那样手忙脚乱，它们有条不紊地在第一时间反击，活蹦乱跳地又是砸又是砍，直到杀死对方或被对方砸碎为止，一时间战场上血肉横飞，惨叫迭起，紫罗兰频繁地汇集暴风雪，大片的冰块不断砸下，邪恶的东西们成片成片地死伤。

现在，终于能缓下一口气了。四个骷髅人只剩下一个，我对着三具恶魔的尸体挥动僵尸之首，尸体立即皮肉绽开，血浆四迸，骨骼从体内站起，变成我的骷髅士兵，看到这召唤亡灵的形景，紫罗兰脸色灰白，却并没有只言片语，也没有停住前进的脚步。

“穿过军营和三层地下监狱，就能到达内侧回廊点亮小站。能随时进入僧院内部的话，也许有更多的冒险者肯加入组队。”

“你不是第一次来这里？”她问。

“前几天铁匠恰西委托我找回她那具有魔力的锻造锤——赫拉迪克·马勒斯，我顺便探了探一层监牢的地形，但是我的力量不足以在监牢里逗留太久。”

紫罗兰的嘴角微微一翘，又露出了傲里独尊的本色，她踹开军营大门，率先出迎的是大群讨厌的沉沦魔，月亮族羊人紧随其后。没等我的亡灵跟班们有所动作，紫罗兰的涡流水晶射出一道连锁闪电，象条银蛇穿过一个又一个恶魔，而后传来一股臭氧味道，这些邪物死的死、散的散。必须得承认，她深谙混乱与战斗的真谛，是我迄今为止最强有力的搭档。

下监牢的楼梯口就在军营最偏僻的房间里，那地方真是人间炼狱，墙壁上肮脏的血迹在火炬的照耀下若隐若显，刺鼻的腥气，几乎每个房间都有一套可怕刑具，锯刑、碎身机……五花八门，残酷的令人不忍张望，有些拱门型的刑具上还挂着小半截躯干，身体的其他部分不知被什么硬生生扯



掉；更可恨的是，恶魔们在尸体下暗藏机关，待冒险者好心地想让死者安息，或从火刑柱上解下尸首、或从拷问椅上挪动尸身时，突然间升起绿色的毒雾或者射出一道闪电、一圈冰环，不少人因为恻隐之心失去了性命。

卑劣伎俩激起了紫罗兰和克劳蒂亚的怒火，由于我们士气正旺，一层层的过关斩将，竟然很快来到了内侧回廊，传送小站就在大教堂的门前，杀死在这里徘徊的几个硬毛老鼠和僵尸，我们踏上小站，瞬间回到了萝格营地。

三

好消息是：野蛮人乌瑞克和亚马逊战士梅可愿意加入组队战斗，外加乌瑞克的射手雇佣兵莱茵，队伍因此变得浩浩荡荡；坏消息是：他们没有多少战斗经验。

但在黑暗笼罩的天空下，还有什么选择？就算是骄傲孤僻的女法师，也保持了缄默。——多一份力量总是好的，哪怕只是个人肉盾牌。

再回到内侧回廊时，面前赫然一具萝格女尸，是有意摆放在小站旁边，刚刚升起的士气，被哀伤浇凉了几分。

尸体背对着我们，我的雇佣兵克劳蒂亚急切地将尸体翻了过来，当看到脸庞时，她微微地松了口气，望着大教堂的大门喃喃低语：“噢，沙利娜，再坚持一下……。”

“走吧！”女法师因为爱情的牵挂急火攻心了，唉，我现在有心告诉她爱人的详情，但已经欲罢不能。

没有她，怎么能杀死安达利尔、解除山区的封锁、回到南方的故乡？

算了！我看了看手中的匕首，抹上毒素，即使匕首的伤害不会立即致死，毒素也会夺走生命；野蛮人拿着两把大剑；亚马逊擎住长枪；那犀利的女法师还招来了雷云风暴。

大教堂华丽的大门开了，一群牛头污染怪冲了出来，从紫罗兰头顶劈下一道闪电，击毙了头一个怪物，其他污染怪受惊，其中有两个跑了回去。

“不好！当心！”我大喊，其他人还不明白怎么回事，跑掉的两个污染怪回头吐出了带电的魔法球。所幸大家伙躲避及时，大家冲上去连削带砍，铁器的碰撞、怪物的嚎叫、轰隆隆的雷声几乎要震破了耳膜。

“好了！大教堂安全了！”乌瑞克站在污染怪的尸体中间兴奋的大叫，忽然间，他的脸变成了绿色。

天，我们竟然没有察觉到一个复生的骨灰法师躲在大教堂的角落里。那绿骷髅扔过来第二团绿色的毒气弹，紫罗兰回敬连锁闪电，然而连锁闪电对单个怪物的伤害却不显著，我们赶忙四散，钢铁石魔不知死活的冲上去，结果连它也变成了绿色，我感到毒素正在迅速夺走它的生命，急忙打开城镇传送之书，蓝色的传送门开启了，我们跌跌撞撞栽了进去。

阿卡拉就在传送门的另一边守候着，她很快使野蛮人毒素解除。我急忙指指钢铁石魔，而阿卡拉温只是柔地握住了我的手腕，一股暖流通过全身，再看看钢铁石魔，也回复了正常。

“魔法的产物与创作者息息相关。”阿卡拉温柔地笑道。

紫罗兰最后一个回到营地。

“休整好了么？该继续战斗了。”她无情地催促，倒是与我十分相似。



“那个绿家伙呢？”野蛮人问。

“已经重新化为骨灰了。”紫罗兰淡漠地拂去涡流水晶上的一点灰烬。“凡是擅长毒素的怪物，似乎都经不起火烤。”

“这倒是个很好的经验，”阿卡拉说：“地下墓穴有很多我们撤离时遗留下的魔法装备，附带火焰、毒素、电或者寒冷伤害，带上这些钥匙，仔细地查看每个箱子，或许可以找到些有用的物件。”

“嘿！死灵法师。”临出发时乌瑞克对我说：“有时候我觉得你比那个女法师更有人情味。”

乌瑞克并不了解死灵法师。

四

从大教堂右侧走入地下墓穴的一霎那，世界仿佛已经消亡，没有一点声响，灵魂们似乎在空气中游荡，散布着无限的凄凉。我们穿过一个又一个墓室，有的摆放着成列的棺材，有的只剩一两只空箱。我的法师搭档开始暗地里心伤，不再抱有爱人生还的期望，她的眼睛蒙上一层透亮，映射着幽暗的火光。我莫名其妙的感到心头彷徨，想要揽住她的肩膀，一起离开这可怕的地方。

现在，每深入到一个陌生的地方，我们都会先开传送门以防不测，一、二层很顺利的通过了，令人惊喜的是：二层有个隐蔽的废弃传送小站，我们点亮了它，回去补充了药品，请凯恩辨识那些从怪物身上、或是箱子里获取的神秘盾牌和武器，换上更高级的装备，争取把火、电、毒、寒、物理的伤害降到最低。

除了紫罗兰，人人热血沸腾，胜利似乎有迹可循。

地下墓穴第三层，一股热浪迎面扑来，带着浓烈的硫磺味道，与阴森彻骨的前两层墓穴好似两重天，有的地板塌陷出坑洞，岩浆在里面咕嘟咕嘟冒泡，好像下面就是熔炉一般，更多擅长火伤害的怪物出现了。一小撮地狱生物——黑夜之王——向我们扑来，它们快速地飘荡身躯，手持法杖，痴迷于火焰，能像紫罗兰那样施放火球，召唤火陨石，甚至燃起一道杀伤力极高的火墙。场面混乱至极，我们分不清哪些火是紫罗兰的，哪些火是这些该死的怪物的！其中一个诡异的家伙悄然无声的靠近了我，而白骨装甲刚才已经被火焰抵消殆尽，跟班们也各自应付着敌人，慌乱中我被它用柴火棍似的爪子抓了几下，一股坟墓的凄凉顺着它的爪子传过来，我感到心如止水，周围安静了，眼前是纷乱的身影却没有半点声音，紫罗兰冲我大张着嘴，可是我什么也听不到。

千钧一发的时候，梅可猛冲过来一枪刺穿那地狱生物的脑袋，我骤然间清醒了，意识到这个卑鄙的家伙在偷取生命，我发疯似的灌了几瓶治疗药水，方才感觉到生命的暖流回到了身体。

就算我再怎么疏于礼节，也要对这位亚马逊女人表示感谢，可是突然间我看到白光一闪。

“当心！”我声嘶力竭。然而迟了，电光火石之间，一道白刃切进梅可的腰，剖开了她的腹部，梅可的内脏流了出来，倒在血泊之中。她在临死前一枪扎进凶手的眼窝，亲眼看见枪尖从对方的后脑透了出来，方才永久地闭上眼睛。

小矮人！一群丑陋恶毒的小生番，拿着跟脑袋一样大小的厚背切肉刀，无比迅速的冲过来，野蛮人的高大成了众矢之的，他忠实的雇佣兵射手莱茵也被围在里面，乌瑞克一声狂嗥，野蛮人的原始力量从咆哮中释放出来，吓得小矮人们抱头鼠窜，然而恐吓的作用只是暂时的，很快，更多的小矮人包围了乌瑞克和莱茵，可怜莱茵的长弓难于应付白刃近战，双脚被剁去跌倒在地，而后头颅也被砍下，那凶手将莱茵的头颅高高举起，又跳又叫，得意的炫耀着。

乌瑞克还在包围圈里，我们在外围拼命砍杀小矮人，紫罗兰又是连锁闪电又是暴风雪，然而这些可恶的小矮人似



乎对魔法有些免疫力，闪电和寒冷不能马上置它们于死地。当我们以为要失去那大块头的战友时，突然他腾空从包围圈跳跃了出来，大家喜出望外，奋起反击，死命追杀视线内的每个小矮人，最后一个中了淬毒匕首的小矮人尖叫着打开另一扇门蹿进去，没跑多远便毒发死亡，可是没等我们松一口气，从打开的门那边涌进大批堕落的萝格女枪手。

“补充法力的蓝药用光了！”紫罗兰大叫，她在那些有抗性的小矮人身上浪费了太多法力，如果没有蓝色药水，法师恢复能量的速度跟不上施法的速度。

“到传送门那边去！”我大叫。现在，我们每个人空有城镇传送之书，却腾不出手来开启一道救命的门，只有抵挡着往上一个传送门那边撤退，然而等退出这个墓室，才发觉不是来时的路，我们进入了一个没有退路的墓室，好在并没有出现新的恶魔。

大家只有横下心跟这些穷追不舍地萝格们厮杀，可哪里经得起敌潮汹涌，关键时刻，紫罗兰突然挺身上前站定在萝格们的中央，一个蓝色的霜之新星扩散开来，带着刺骨的寒气，冰冻并且减慢了这些萝格们的脚步。

“抓紧时间！”紫罗兰迅速躲在后方大喊。我们知道她用掉了刚刚恢复的最后一点法力，赶紧趁着萝格们被冰冻过的短暂迟缓拼死反攻，战事扭转了，她们接连倒下，终于快要被我们消灭殆尽，突然，一个嘶哑的声音叫了起来：

“克劳蒂亚……。”

借着火炬的光，我们看见一张充满恨意的脸庞，一缕脏腻的黑发垂下胸膛，克劳蒂亚的箭正插在她的心房。

“噢！沙利娜！”我的雇佣兵惊叫，想要上前，但是紫罗兰拦住了她。

“不要靠近，”紫罗兰警告：“她已经屈服于邪恶！”

“邪恶，啊，克劳蒂亚，什么是邪恶？你把最亲密的战友扔在地狱里饱受折磨，这算不算邪恶？”沙利娜用嘶哑痛苦的声音责备着：“我以为你，以为卡夏，以为阿卡拉会回来搭救她们的士兵、她们的朋友，但是没有人回来……。”沙利娜低下头看看胸膛上的箭，“我们的希望和理智在等待中枯萎，终于绝望……。”

“啊，沙利娜……。”克劳蒂亚完全被哀伤折服了，手中的弓箭低垂。

“不错，我们变得残忍……怒火满腔……奢想着报复……，”这黑色萝格的手指缓慢地摸摸箭杆，似乎伤心欲绝，何等凄惨的景象，任何人都无法再上前给她最后的致命伤，熟料她突然紧攥箭杆拔出来，飞身扑向克劳蒂亚，把箭刺进了她的心脏，恶狠狠的狂叫：“……而现在只剩下嗜血的欲望！”

乌瑞克跳过去劈开了这恶魔的脊背。

“快开传送门！”紫罗兰大叫，然而已经迟了，当我抱起克劳蒂亚时，已经无法穿过传送门，她死了，死人和邪灵无法穿过魔法保护的传送门。

我们茫然地守在尸体身边，也不知过了多长时间，紫罗兰指着昏暗的角落说道：“看，下四层的楼梯口！”

五

再次回到营地，场面很是肃穆，大家补充药剂，修理兵器，却没有再请卡夏增加兵力，而卡夏和阿卡拉也没有多余的问题，只是默默提供着我们的所需。尽管所有人的心里都充满了酸柔的血泪，但是大家也明白，这次真的离希望不远了，头一遭，我们来到了地下墓穴第四层——安达利尔的老巢门前。

“英雄们，当安达利尔重返地狱的那一刻，你们身边会立即开启一扇传送门，带上几瓶解毒剂，只要保留着最后一口气，多么糟糕的情况都可以在萝格营地回复原状。”这时阿卡拉最后的叮咛。

在下四层的楼梯口，我们先打开一扇传送门，而后依次走下了台阶。

“呃，紫罗兰，关于艾迪……。”我很想告诉紫罗兰我知道的一切。

“唔，现在不是时候。”紫罗兰握紧了手中的涡流水晶，眼里的傲慢消逝无踪，取而代之的是坚强与忠诚。

第一个房间只有几个食尸鬼在游荡，我们迅速杀死它们，冲进第二个房间。

多么惨烈的地方！地面被砸掉石板、挖出大坑，血水泡着面目扭曲的尸体，或者零碎的头颅、躯干和手足；墙壁跟前，竖立着几根火刑木桩，绑缚着不屈的萝格女战士，烈火缓慢地摧残她们的肉体，折磨着她们的灵魂。

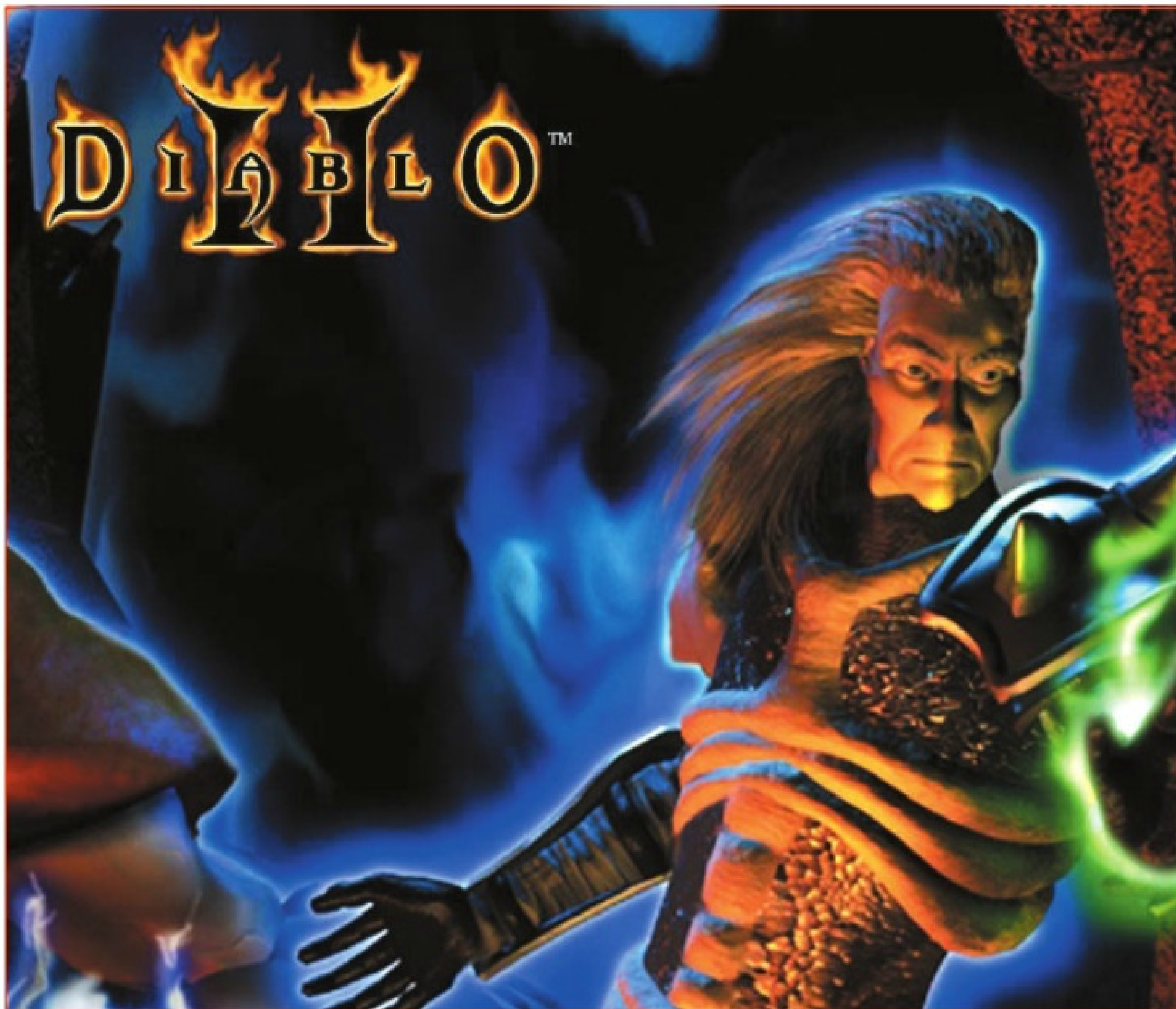
可怜的沙利娜，她被这样的环境折磨了多久？地狱之中，屈服有时候并不是懦弱而是解脱。

举着法杖的沉沦魔法师正高兴的折磨着木桩上的萝格战士，对我们的出现大吃一惊，显然还没有人深入过这个地方，它们一时无措，我们迅猛的杀戮，迅速消灭这些可鄙的东西，而后静悄悄解开火刑柱上的萝格们，但是她们饱受摧残的身体，已经与死人无异。

眼下，只剩那最后一扇诡异的大门了。乌瑞克和我站在前排，紫罗兰殿后。唤起雷云风暴，准备施展连锁闪电和暴风雪。然后我们推开了这最后一道门，一眼看见那恶魔女王安达利尔。她火红的头发像火焰燃烧那样竖立着，有两个野蛮人那么高，巨大的乳房裸露着，腰腹和胯部围着一圈护甲，六只长而且惊悚的胳膊，除了正常有手（如同巨爪）的胳膊，身后还长出四只蝎子尾钩般的臂膀，双脚也是钩状的。如今正悠然的坐在用白骨制成的宝座上，看着沉沦魔法师折磨一名萝格战士，呵呵地怪笑。

女魔的喽罗们很快死在紫罗兰的连锁闪电下，甚至都没有冲到我们跟前。安达利尔狞笑着大步跨来，挥舞着六只巨爪，打出一排毒雾，我们赶忙后退以免中毒，最后的战役打响了。

寒冷对安达利尔的影响非常小，她被暴风雪冰冻，皮肤变蓝，行动略见迟缓却并没有凝固，巨大的钩爪闪耀着毒素的绿光，我的骷髅士兵们在第一轮攻击时便化为了碎骨，只有钢铁石魔和乌瑞克战斗在第一线上。我一边攻击，一边给女魔下攻击反噬的诅咒，把她的攻击加倍反弹回去，好让





她加倍品尝自己对别人造成的伤害。紫罗兰在安达利尔脚下点起一道威力巨大的火墙，看样子火才是女魔最怕的东西，她被烤的哀叫连连，东躲西藏，于是我们挥舞着兵器，逼迫她走进火墙，她不断抡出毒雾，我们一面喝治疗和解毒药水一面不间歇地攻击，安达利尔更猛烈频繁的发射毒雾，而解毒药水只起一次作用，能解毒却不能防止中毒，我们都中毒了，但并不重要，重要的是在毒发前杀死安达利尔！

渐渐地，安达利尔的行动不那么敏捷了，她肩膀焦黑，头发冒烟，被砍出很多很深的伤口，这恐怖女王焦躁愤怒地躲避紫罗兰的火，我们则穷追不舍，终于，她倒在了地上，长长的惨叫声回荡在墓穴里，几条炽热的烈焰从她身体下蔓延开来，安达利尔死了！重返地狱！

可是乌瑞克和紫罗兰也倒下了，不知什么时候，我们的解毒药水已经用完，仅仅凭借着治疗药水延缓毒性发作，但治疗药水也已用光。我许是常年练习毒素技能的缘故，毒发的速度较慢一些，阿卡拉所说的传送门在安达利尔咽气的一霎那出现了，我抱起紫罗兰，然而却无法进入传送门，我意识到紫罗兰已死，眼泪溢出眼眶，滑过脸颊，最终落在她金色的死亡面具上。

再看乌瑞克，也已没有生命迹象，好吧伙伴们，等我一起前行。

安达利尔剧烈的毒素迅速吞噬我的生命，我失去了知觉，手一松，眼一黑，向后倒了下去。

六

再次醒来的时候是在萝格营地，阴霾已经散去，修道院忙于休整，一片欣欣向荣，通向东方的路重新开启，可是……我怎么会在这里？

基得说我运气好，倒在了传送门里，在留有最后一口气的时候回到了阿卡拉的身边，正如她曾经保证的那样，我回复了原状。

基得一边解说，一边把玩着紫罗兰的死亡面具和两枚戒指，他总是用别人的不幸换取自己的利益，但我没有资格指责他，为了离开萝格营地，我又何尝不是如此？

当我在监牢里发现圣骑士们的时候，仅有艾迪还活着，但也奄奄一息，他简明扼要地诉说了发生的一切。——艾迪徒有天堂之光的强威权杖，却并没有达到使用它的级别，这令人敬畏的神器在他手里与普通铁棍无异，然而其他圣骑士却不知情，错误的估计了形势，以至于命丧黄泉。艾迪坚持要为同伴们的死负责，拒绝返回萝格营地接受治疗，把尸骨留在了监牢。那天堂之光，被我转换成了钢铁石魔。它还保存着强烈特有的魔法属性，捱住了安达利尔的魔爪，现在成为我仅存的帮手。

英雄们的尸体已经运回，紫罗兰看起来让人心碎，脸色铁灰，嘴唇漆黑，美丽的眼皮永远低垂，长发再也无法随着风飞。

如果一开始就告诉她爱人已经离去，她还会不会选择坚强，把尸骨留在这异国他乡？一种难以言状的酸楚在撕心裂肺，我决定随瓦瑞夫前往东方，去寻找那不幸的根源——黑暗流浪者，虽然还不知道我这个渺小的死灵法师能怎么样，但我无法容忍与邪恶共同活在世上。

很快，我坐在驼峰之上，随着商队在沙漠中徜徉，智者凯恩也一同前往，路还很远，天边那血色的月亮，朦胧地指引着方向。P

游戏心情
一个玩家的2011

■北京 订书机叔叔

1月，《大地的裂变》在美服刚开还不到一个月，我在辛苦地把第二个号升到85。月底过年回家，第一次把我那台Xbox 360接到了大电视上玩。

2月终于有了第一款大作发售，《子弹风暴》在二透了的2月22日上市，虽然初期很刺激，但玩到后面，确实挺二的。

3月的大部分游戏时间都用在《孤岛危机2》上了，Crytek真的挺牛的，不论是在主机上还是我那台两年前配置的电脑上效率和画面都很出色。

4月：《传送门2》！虽然我的逻辑思维和空间感超差，但《传送门2》真的是让人欲罢不能，GLaDOS和Wheatley绝对是本年度最强男女主角！

5月：我最爱的赛车游戏系列新作《尘埃3》终于在这个月到来了，但新增的特技赛事反而把这种喜悦冲淡了。

苦等了十几年的《永远的毁灭公爵》终于在6月结束了永远，但其实很多玩家在玩过之后，更希望公爵这样继续的永远下去吧……

暑假档在7月开始了，除了Xbox Live Arcade发售了风格清新的小品《堡垒》之外，原本还有《凯瑟琳》的英文版，可惜是欧美锁区的，看不懂日文的我很失望。

8月当然是属于《杀出重围——人类革命》的，浓重的赛博朋克气息外加细致的游戏系统设定，如果画面再好一些，完全可以竞争年度最佳游戏。

今年的年末重磅档期在9月就早早到来了，《战争机器3》《死亡岛》和《FIFA12》的发售让咱的钱包和硬盘都快撑不住了。

10月的主角对我来说是《蝙蝠侠——阿卡姆城》和《极限竞速4》，当然《战地3》肯定是要尝试的，只是我的PC实在玩起来太费劲。

11月的风头当然都给了《战地3》的死对头《使命召唤——现代战争3》，但《现代战争3》挺让我失望的。

转眼间已经是2012，全新的一年，既然我没有船票，那么就只能许下一个愿望：在世界末日之前，让我再玩到更多更好的游戏吧！

bluesky: 2011年作为玩家的各位玩到了哪些同样记忆深刻的游戏呢？不管怎么说，2012年各家厂商一定要给力呀！

粥粥的IT与游戏（38）
外星人





1月中旬刊
快评

封面很霸气，看过视频也很期待新的《彩虹6号》的表现，这期的两篇专题很给力，特别是引进游戏那位作者让人好羡慕啊！那么多都完全没见过的正版游戏。**（网友whoareyou）**

看到TopTen我笑了，这里面我占了好多好多条啊。最感兴趣的是《<传送门2>的最后时刻》的续集，之前才通过发布的电子版看完，Valve都是些不世出的天才啊。**（网友Rich）**

bluesky: 是的，写EA游戏专题的凯撒老爷向来是我们的作者中最闪光的一位。说起TopTen，如果您有什么别的创意，也欢迎在微博等平台与我们多多交流，同时梅林老爷会继续在微博发布我们中旬刊全年的电子版，还请多多关注！对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到bluesky@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#每到岁末，海外游戏媒体都要盘点一年来的得失优劣、颁发各种奖项，这样的传统从平媒发展到网媒，如今电视媒体也强力介入，SPIKE TV的VGA颁奖礼越来越有影响力和商业价值。你是否留意过这些年终奖项？你是否对其中某个获奖印象深刻？你是否认为十多年来媒体的选择标准已经悄悄发生着改变？



12月23日 13:37 来自腾讯微博 全部转播和评论(31) 转播 | 评论 | 更多

周子翎：只知道大软年末的鹰头马奖……

大众软件果然棒：鹰头马今年被煮了……

钢铁肖恩：我只知道去年Rockstar的《荒野大镖客》霸气的占领了多个奖项……

幽灵驾照：今年VGA上最大的赢家其实是《传送门2》啊，GLaDOS和Wheatley万岁！

膝盖中了一箭：嗯，我支持谁请参见我的名字。

digmouse：最没想通的是2009年GameSpot的《恶魔之魂》。那年可是有《神秘海域2》跟《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的啊，这游戏难度之高令人发指，今年出的续作《黑暗之魂》一样是难的反人类，不过GameSpot似乎一直好这种比较冷门的佳作，习惯就好了。

Francis：媒体就代表着或符合大众舆论向吗？

钢铁肖恩：《战地3》竟然一个奖项都没有，你让一直和《现代战争3》叫板的《战地3》制作人员情何以堪？！

merlinpinkst：钱没砸够吧……

钢铁肖恩：这只能说明顽皮狗真的砸了很多钱，《神秘海域——德雷克的诡计》画质再怎样也不可能有《战地3》好啊！

Doctorwho：别说砸钱不砸钱的了，光那些游戏的评分现在都越来越看不懂了。

我靠不会吧：也不能完全归结到“砸钱”上，评奖的也是人也是玩家嘛，总归有自己的喜好。

merlinpinkst：好吧，其实，我认为这种评奖扣除一切灰色因素也是一次不错的娱乐啊。游戏业终究是个娱乐，所以为什么那么看重这些评选的结果？BBC都可以选大熊猫做年度女性呢。白岩松说得好，生在这个时代，啥事儿没见过……

最后一个路标：但现在这情况，灰色因素很难扣除嘛，除非就当看VGA是看个热闹。

digmouse：但是今年的VGA颁奖礼也不怎么好看，颁奖嘉宾都不认识。

大众软件果然棒：#大软话题#随着Ezio与Altair命中注定的相遇，《刺客信条Ⅱ》结束了它的三部曲，《启示录》对“刺客信条”前4部作品做了总结，但系列的故事并未结束。你怎样看待这个系列？怎么看待它的未来前景？你希望未来的故事发生在中国吗？你对明朝皇帝得到圣殿骑士帮助、方孝孺是刺客大师的官方设定有何看法？



12月23日 13:38 来自腾讯微博 全部转播和评论(52) 转播 | 评论 | 更多

BigBang：期待将中国霸气的场景在育碧的特效下完美呈现。

钢铁肖恩：育碧似乎已经说了Ezio的故事已经完结了，下一部是Desmond的剧情……相比这个，我用X360手柄玩《启示录》时游戏的频繁崩溃才是让我最纠结的……

digmouse：《余烬》那个动画不是暗示下一部可能在明朝嘉靖年间嘛，或许跟东西厂什么的能搭上边。

Enigma：作为一枚动作游戏废柴，这个系列我从来没有上手耍过……不过背景多多少少还是接触过一点的。至于前景，说实话这种类似戏说的春秋编排笔法一直都没断过档，前阵子热门一时并跟风无数的《达芬奇密码》就是最好的例子，不过如果故事讲得好讲得圆倒也无妨。至于中国背景，一个本身就是戏说的故事又何必去较真……

Greety：和《达芬奇密码》没可比性吧，刺客这个故事扯得太离谱了。《达芬奇密码》至少还是个很现实很容易让人相信的事情。

望舒：从二代的庄园密室里可以看到刺客组织在很多国家、地区都有活动，这个故事还将继续下去，怕就怕编剧的扯淡能力有限，开始胡扯了……话说老外做的游戏中的中国元素实在神不似……

张壹：各种雅典娜、金苹果……编剧的功夫跟国内是没得比，或者说审美观点不同，不过对走过4部AC的游戏迷来说，衷心希望把这段故事继续下去！

cross：我觉得，在游戏界，历史也需要有创新，需要新鲜有趣，需要一点点无厘头。

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以下话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题



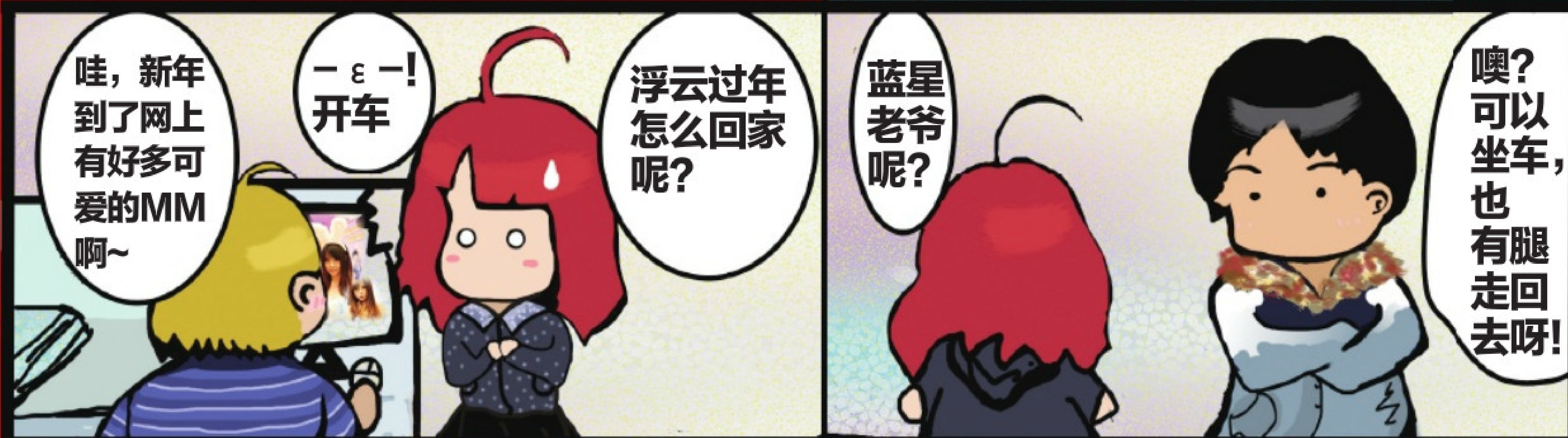
编辑部的故事

回家

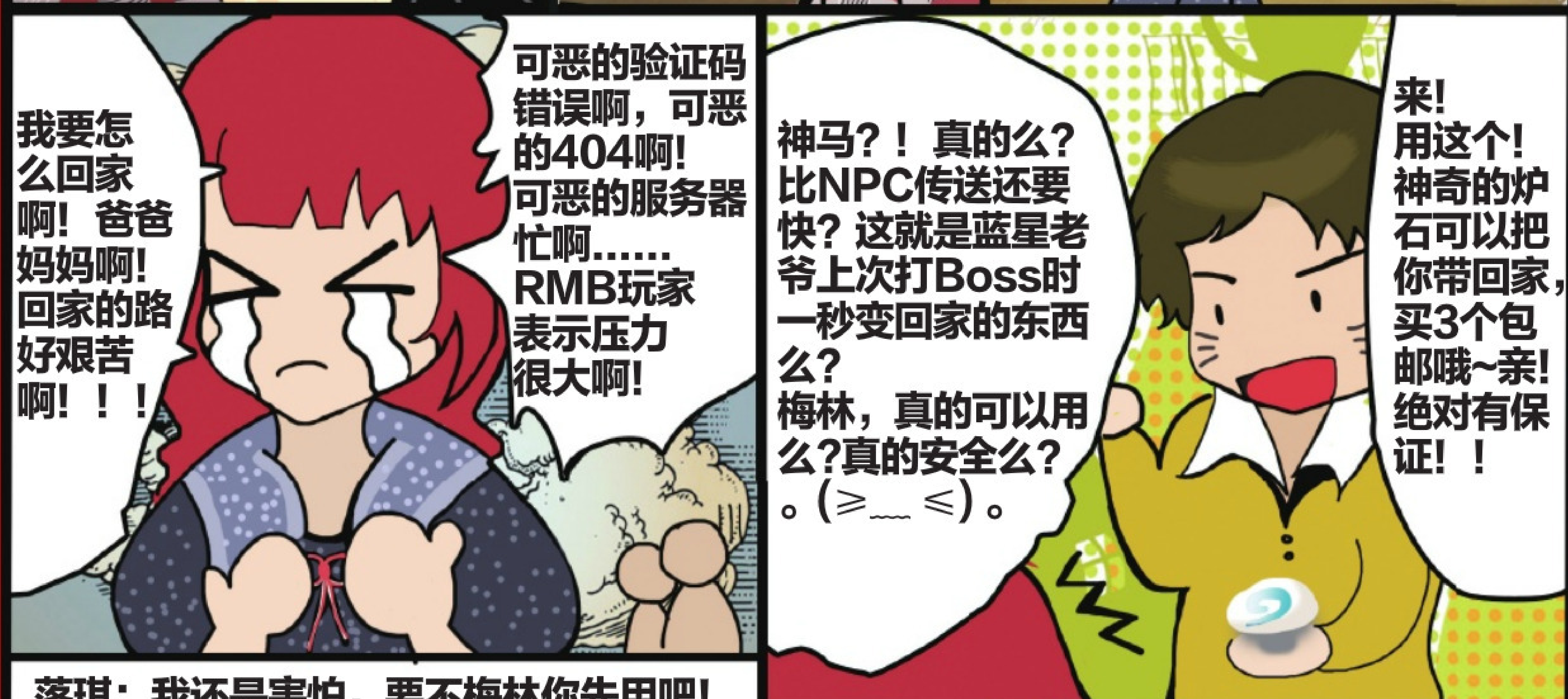
今年的春节比以往来得要早，每个人都开始着手购买回家的车票。虽然今年实行了实名制订票，可是一票难求仍然是今年最热门的话题。比如网上订票时服务器忙用户登录不上去，登录上去却又支付不了……总之无论网上订票还是电话订票，都让回家的人感叹不已。这不，编辑部的孩子们就遇上了这样的问题……

这不是千万人同时在线的RMB玩家的网页游戏嘛~

可恶的404啊！！！







落琪：我还是害怕，要不梅林你先用吧!
Oracle：是啊是啊，用这个我就可以不坐动车了!
蓝星：……
浮云：还是看我的漂亮MM吧……
梅林：那好吧！我要念咒语了!

一分钟过后

神马情况我不要膝盖中箭!NO！！！

以前我和你一样是个冒险家……

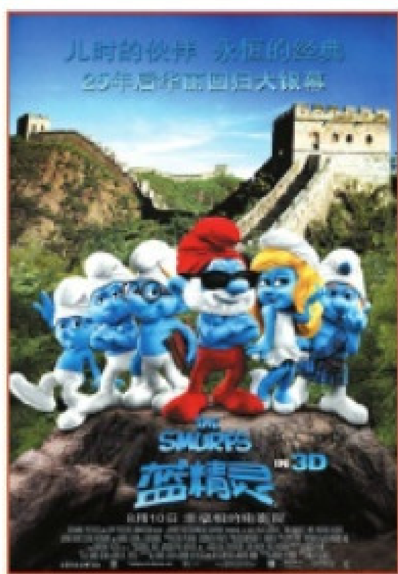
新网球王子
新テニスの王子様



许斐刚的《网球王子》是继《灌篮高手》《足球小将》《棒球英豪》三大日本运动巅峰动漫之后，又一部以运动为主题的成功漫画。漫画版于2008年2月29日完结，动画也随之结束，一时传为一段佳话。毕竟对于一部历时9年的连载漫画而言，能见好就收，而不是持续榨取Fans的热情，是比较难能可贵的。有人预言这样一部市场与口碑双赢的人气动漫并不会这么轻易结束。果然，在漫画完结一年后，正统续作《新网球王子》便开始在《JUMP S.Q》杂志上连载，获得了不错的反响，顺理成章，动画版也将于2012年1月在日本上映。

在前作中，主人公越前龙马成功夺得了全国大赛的冠军，故事也就此告一段落。本次的剧情便紧接着前作的最终回，从全国大赛数月后说起。从美国回来的龙马接受了更加严苛的训练，表示日本已经无法满足王子们了，他们终于将要进军世界了……在体育竞技方面，从全国大赛时便开始愈发的脱离常识，向玄幻方向迈进，并被粉丝戏称为“杀人网球”。《新网球王子》继承了这一特色，没有最离谱，只有更离谱，还出现了使用雕的狩猎运动员和红外线躲避等等“槽点”颇多的离奇修行，看来《网球王子》已经彻底舍弃了人类常识，从而完全像玄幻和搞笑类漫画发展了。

正如许斐刚老师说，《网球王子》的完结只是序章的正式完结。看来作为正片的《新网球王子》会展现比“杀人网球”具杀伤力的网球。但无论怎样，《新网球王子》能够TV化，这一个系列能够重生，且在声优上全部沿用上部阵容，总归值得爱好者们高兴。P



蓝精灵
The Smurfs 2011

1958年，比利时漫画家贝约在自己的作品中创造了蓝精灵。在之后的50年间，他们渗透到了各种娱乐形式里，漫画、书籍、玩具层出不群。对于80后来说，动画片《蓝精灵》更是伴随了整个童年。就像高级视效制作人波特格尼说的，“这部电影的最大挑战就是把蓝精灵进行了从传统2D到3D世界的转换，使他们成了真正有血有肉的人物。”如今能看到自己儿时喜爱的卡通形象能在最新CG技术下全面3D化，激动之情自然不必多言。

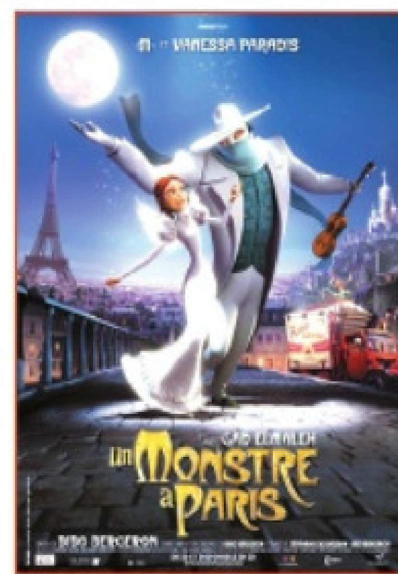
与之前动画里的世外桃园不同，这次蓝精灵们表演的主要舞台就是现实世界。在影片中，为了逃避邪恶的巫师格格巫的追捕，蓝精灵们被迫逃离家园，结果误闯入我们的现实世界，来到了纽约中央公园。蓝精灵必须在被格格巫抓到之前，找到返回村庄的办法。P



穿靴子的猫
Puss In Boots

十几年前，我国引进了一部名为《穿靴子的猫》的动画片，相信80后们对此并不陌生。不过如今出现在我们面前的同名电影和这部动画并无多少关联，剧情只承接自之前的《怪物史莱克》。影片的故事发生在猫还没有遇见史莱克和驴子之前，当时它还是一个扮演着佐罗角色的劫富济贫的剑客英雄，为了维护世界和平，展开了一场惊心动魄又暴笑无比的冒险。导演克里斯·米勒曾执导过3部《怪物史莱克》和两部《马达加斯加》，本片的素质自然也不会让人失望。

除导演外，为“靴子猫”配音的安东尼奥·班德拉斯也是极其合适的人选，不仅他自己养猫，他的岳母还是一个动物救助站的工作人员，里面除了猫猫狗狗外，还有72只狮子，对猫科自然是再熟悉不过。P



巴黎怪兽
A Monster In Paris

1910年，巴黎正遭遇世纪洪水的侵袭，塞纳河淹没了城市的大街小巷。女主角吕希尔原本心地善良，以在咖啡馆里卖唱为生，直到有一天她遇到一只由虱子变成的巨人Francoeur，后者被人误会为可怕的妖怪，并被利欲熏心的警察追捕。吕希尔看到妖怪外形下掩藏着的一颗善良和脆弱的心灵，决定把他藏在自己的小屋里，并与前来的警察周旋。

本片情节曲折，惊险浪漫。随着剧情的发展，动画将人带到许多巴黎著名景点，包括蒙马特高地和植物园，当然也少不了著名的埃菲尔铁塔。虽然影片尚无法与财大气粗的皮克斯动画工作室的动画片相提并论，但画面效果仍然不俗，也加入了如今流行的3D效果，背景和人物设定更是充满法国式的魅力，是一部老少皆宜的动画片。P

时间规划局
In Time

在2011年早些的时候，有一部影片叫《命运规划局》，讲述了一个突破既定命运的故事。几个月之后，我们又迎来了《时间规划局》，名字相似，故事背景却大相径庭。

本片的故事背景设定在未来社会，人类可以随心所欲地操控自己的生理时间，改写年龄以超越死亡。虽然人们到了25岁就不再会变老，但为了缓解人口过多带来的压力，所有人的胳膊里都被植入了一个计时的装置，只要到了时间，人就会死掉。时间成为了奢侈的一般等价物，可以支付和买卖，这就造成了社会的两极分化——穷鬼短命，富者永生。本片中有一种类似银行的时间管理机构——时间管理局，而时间管理员会像警察一样追踪记录每个人所使用和剩余的时间，一旦你在时间银行中的存额所剩无几，就将被剥夺生命。片中的主角就是一位随时都会被剥夺生命的底层女孩，她的男友被统治机构诬陷谋杀了一名富人，在所剩无几的时间里，这一对情侣开始共同对抗整个统治机构。



虽然本片的场景看起来并不像一部天马行空的科幻片，但也对拍摄场景有独特的要求。由于影片里的所有人最多只有25岁，这就要求出现在于影片里的所有演员都是20岁左右的年轻人。对于喜欢俊男美女的影迷来说，这应该是个不错的消息。倘若影片能够好好发挥这个构思，本片足以达到《盗梦空间》这种级别。遗憾的是，本片并没深入挖掘这个构思，只是单纯用时间替换了金钱，背景世界观介绍都极其模糊，故事逻辑突兀粗暴，生硬的说教更是雪上加霜，白白浪费了这么好的一个创意。



铁拳——血之复仇
Tekken Blood Vengeance

目前只有日本还在拍摄真实系3D动画电影了，在《最终幻想——灵魂深处》差点要了史克威尔老命，好莱坞都纷纷转向卡通3D动画的大环境下，依然给我们贡献了一部又一部动画电影，且功力日渐长进。作为“铁拳”系列的首部3D动画，本片的制作班底相当华丽，由曾负责《铁拳5》《铁拳6》CG及《生化危机——恶化》的Digital Frontier制作。在片中，我们可以看到与“铁拳”系列设定风格一致的众多熟悉角色，像凌晓雨、风间仁、妮娜、三岛一八、亚莉莎、安娜、以及三岛财阀主力的铁拳众，甚至还有熊猫。而身分未明的神秘高中生神谷真与风间仁的恶魔变身形态也是一大看点。至于剧情？那并不是我们所关心的。影片的打斗部分完美地还原了游戏中的招式，这才是爱好者们喜闻乐见的。



Another
Another

《Another》早在2010年底就宣布动画化，结果等漫画和真人剧场都面世之后，动画版才姗姗来迟。这部作品集惊悚与奇幻于一身，故事舞台定于1998年的春天，刚转入夜见山北中学的15岁少年榊原恒一一直感觉到班里有一种不安气氛，直到他见到了带着眼罩的神秘美少女见崎。榊原试图与她接触，结果接触到更多神秘事件，与此同时，惨剧也接二连三地发生，越来越多的人不知是因为巧合还是诅咒而“意外”身亡……之前的小说和漫画的氛围营造都相当出色，压抑的紧张感始终让人挥之不去，相信动画也不会让我们失望。值得一提的是，小说原著作者绫辻行人的妻子正是《尸鬼》的作者小野不由美，该作已被改编成动画播放中，夫妻俩连续两年有作品成功登陆电视屏幕，也算是小小的喜事了。



创圣的大天使EVOL
アクエリオンEVOL

2005年的《创圣的大天使》曾红极一时，由Akino主唱的同名主题曲更是经久不衰，那句“阿姨洗铁路”直到现在还时不时可以听到。时隔7年推出续作，可谓了却了不少爱好者的心愿。这次有在机器人动画领域表现极佳的8-Bit及Satellight助阵，再加上曾参与监督过《超时空要塞》的河森正治，实际素质必将让观众大呼过瘾。

目前官方公布的男主角设定看起来俗气了——软弱且容易动摇，但一遇上要保护的事物又如有神助。但显然我们不是来看男主角的，华丽的机体、流畅的动作、火爆的战斗才是我们关注的焦点。而且鉴于前作的主题曲大受欢迎，这次的主题曲又招来Akino担任主唱，至于此曲能否再创“阿姨洗铁路”的神话，就让我们拭目以待吧。

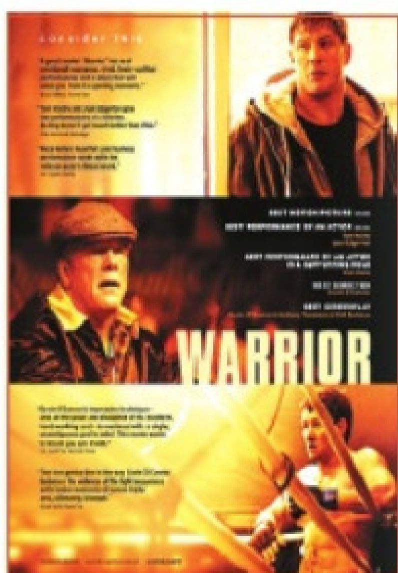
暮色——破晓（上）
The Twilight Saga: Breaking Dawn Part 1

继《哈利波特——死亡圣器》被分成上下两集后，《暮色——破晓》也要采取相同的形式了，对此，系列爱好者的感受肯定是复杂的。一方面，电影可以更好地对原著进行还原，而不至于囫囵吞枣过一遍。另一方面，影迷们也得忍受更加漫长的等待了。但归根结底，就看这份等待是否值得。不过这次有原著作者保证，应该是错不了的。当《破晓》的拍摄前期工作即将开始的时候，小说原作者斯蒂芬妮·梅耶提出请求，希望制片公司能把这部小说拍摄成一部上下集电影。在衡量了小说的情节、市场价值之后，影片的制片人威克·戈弗雷决定把小说拆分成两部，拍摄成上下集电影。既然决定了要拆分成两部电影，那么在哪里拆分就成了重点。在上集中，故事围绕在贝拉和爱德华之间展开，讲述两个人的结婚和生孩子等情节。



在下集中，动作场面偏多，主要介绍的是吸血鬼之间以及与狼人的战斗。这样保证上集和下集都不缺乏看点，而且能各自独立起来。

在《破晓》中，贝拉为爱德华生了一个叫做瑞纳斯梅的女孩，这个女孩的成长速度非常惊人。那么如何用后期的技术让这个女孩长大就成为了关键。解决这个问题的是曾在《社交网络》里“制作”双胞胎的亚当·霍华德。他首先采集了演员的大量面部数据，再将这些数据粘到别的女演员的脸上，效果颇为出色。但遗憾的是，顶峰娱乐毕竟是小公司，尽管比尔·康顿处处要为剧组省钱，甚至为了享受到减免税政策，剧组还前往路易斯安那州、加拿大举行拍摄，但或许上集分到的预算实在太少，最终影片的特效还不如前两作。P



勇士
Warrior

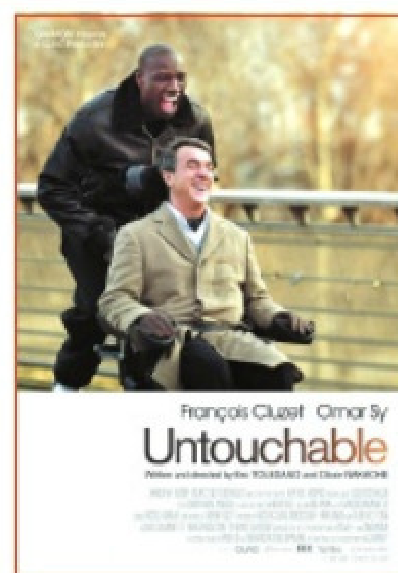
搏击在国内的流行程度远不及西方，相关题材的电影并不流行也属正常，但即使你并不是一个自由搏击的粉丝，你也可以从这部讲述家庭关系和兄弟情感的影片中找到乐趣：汤米是个失败的退伍军人，回到家乡之后，开始在父亲的帮助下进行艰苦的训练，准备参加该项运动史上奖金最高的搏击锦标赛。与此同时，汤米的哥哥布莱登也回到了业余拳坛，并无可避免的与汤米有了竞争关系，让兄弟俩的关系越发的微妙起来。他们一边要去面对过往的矛盾，一边要去经历比赛场上的拳拳到肉与不赢即输。暴力、情感与谅解就在搏击赛场上充满张力的一触即发了。

当然，除了亲情，本片的搏击戏自然也毫不含糊，主演汤姆·哈迪在影片开拍前的训练中增重了28磅，就足以让我们看到演员的诚意了。P



竖笛与双肩包
リコーダーとランドセル

《竖笛与双肩包》是由日本女性漫画家东屋めめ创作的一部搞笑四格漫画，目前宣布动画化。漫画的主人公是一个身材高大外貌大叔化的小学五年级生笃，由于外貌成熟。经常被不知道情况的人当成尾随小学生变态或者学生的老师和家长，因此闹出了非常多的笑话。笃的姐姐笃美却跟他刚好相反，长着一副萝莉的外表，实际上却是一个正在上高中二年级的高中生。她经常利用自己的外表看儿童票的电影、坐儿童票的电车等，但在在日常生活里却非常能干，照顾着弟弟的生活起居。整部漫画主要是围绕着这两个人的日常生活展开的，风格诙谐幽默，吐槽点满载。不过由于原作并非连载在日本一线漫画刊物上，加之官方宣传低调，可见经费有限，动画能否展现原作的精髓就不得而知了。P



触不可及
Untouchable

本片是2011年东京电影节的最大赢家，夺得了最佳影片金麒麟奖和最佳男主角两项大奖。影片改编自真实的事件，同样的事件曾经在2004年被拍摄成了一部纪录片。在一次跳伞运动事故后，菲利普，一位富有的贵族下肢瘫痪，只能坐在轮椅上，生活无法自理，因此他找了一个黑人青年来家里帮佣。这位青年刚从监狱出来，本是最不适合这份工作的人选。两个人的世界相互交错，碰撞，摩擦出不可思议的友情火花。

在影片拍摄期间，菲利普的同名人物原型一直与导演保持着联系，仔细阅读剧本并提出自己的建议，指出其中哪些情境对一名残疾人来说是绝对不可能的。有时菲利普所纠正的事实比导演们凭空创作的更为离奇、搞笑。不过，他本人并不希望通过电影博得别人的同情。P

十大末日题材射击游戏

在商业大片《2012》的带动下，末日题材的舞台进入了高潮。各种末世题材游戏将末日后荒凉孤寂的感觉通过直观的效果呈献给各位玩家。你可以在后启示录的世界中生存，或在末日中挣扎，当然，也可以在这里肆意狂野……



末日到来那天，你在玩什么游戏？

■辽宁 陆夫人

TOP10

《危机边缘》（Brink）

在未来的地球上，因为海平面上升导致人类几近灭绝，这时，一个叫做Ark的实验基地因为其能够自给自足，而且在海平面不断上升的地球中屹立不倒，使其逐渐成为了那孤岛上的唯一城市……但是原实验基地住民和不断涌入的难民之间的冲突日益扩大，各种冲突融合在一起，战争爆发了……

《危机边缘》单机部分很少，主要乐趣在于对战，分为守护者和反叛军两方，总共有4种各有特长的职业，虽然玩起来和军团要塞有些类似，但是这款游戏增加了独特的跑酷系统，从快速攀爬到滑步扫射都可以让自己变得很高兴。

因此，各大媒体对《危机边缘》的创意分打得足足的，不过其诸如AI不稳定，联机服务器不理想，动作不协调以及诸多无法圈点的硬伤……后来的补丁和DLC诚然修复了不少，不过人心都跑到边缘了好不好！

TOP9

《劫后余生——疯狂》（Afterfall: Insanity）

这世上有一种靠2012发“末日财”的游戏，这个《劫后余生——疯狂》就是其中的代表作。

在2012年的10月发生了核战浩劫，20年后的2032年，人们离开了无法生活的地表，在地下挣扎度日。如果结合下文的Top8，我深刻怀疑这两个是不是同一个世界……

对于游戏本身，我个人觉得，只能在你实在没有游戏玩的时候通关一遍。除了光影效果因为虚幻引擎的强悍而比较到位外，整体表现很平庸，游戏里面也鲜有能够反衬下末日凄凉的时候。而《劫后余生——疯狂》之所以还能压在看似更为出色的《危机边缘》之上成为第9位，就是因为这款游戏夸张地在发售前一年就泄露了，而且泄露的怎么看都像是完整版。我希望该公司能够吃一堑长一智，赶快回炉再炼炼，然后在今年打出世界末日的噱头再发行一遍。这样靠应景成功的作品其实不在少数，不然，你这浩劫就没办法余生，只剩下疯狂了。

TOP8

《地下铁2033》（Metro 2033）

继《劫后余生》后，核弹头再次立功。

20年前的2013年爆发了核战，核战中地表遭到污染，辐射尘让地表成为了各种变异生物的“家园”，而死亡殆尽的人类只能窝在莫斯科的地铁站中求生，但是这样的生存环境仍然被威胁着，人类每天都在等待着死亡倒计时……

游戏的细微之处很霸道，除了各种环境细节的逼真外，

DIY的枪械和组合小零件映射出了末日后的人类没有等死反而在不断适应，小强般地顽强生活着。如果要说点小遗憾，就是这款游戏的乌克兰制作组继承了东欧游戏公司的三大特性——庞大、华丽、优化差，还有就是AI问题。

TOP7

《死亡岛》（Dead Island）

说到后启示录题材，僵尸必然是其中不可缺少的类型之一，这不，某巴布亚新几内亚上的一个度假小岛就爆发了僵尸危机，以4位主角为首的人类幸存者们为了自己的生存而战。去年，《死亡岛》凭借着文艺范十足的预告片令人带有诸多期待。你不能说它是没有诚意的作品——不应该因为对其不合理的期望值而抹杀了它的优点，不应该因为奇特的FOV值就说它令人作呕，但《死亡岛》的问题是，你应该把它当作什么游戏来看待？

玩过《死亡岛》这个游戏的玩家都很容易拿它来和《求生之路》比较，因为它们看起来同样是4人生存模式。但是别可笑了，《死亡岛》是开放世界外带RPG要素，它也不必一定组队完成游戏，在单打时甚至看不到队友的身影。《死亡岛》的RPG要素带给你刷刷刷的渴望，也带来更多的烦恼：怪物等级和玩家等级一起提升，在你的行动路线上会不断刷新怪物，还有十分坑人的武器损耗。在预告片坑了你一次以后，你对游戏的期待可能在冗长的武器损耗中变得更低了。

TOP6

《潜行者》（S.T.A.L.K.E.R.）

2026年，切尔诺贝利，核问题，挣扎，求生。这些关键字合在一起，就是2007年的那款神级作品，惊鸿一瞥，让人无法忘怀。

这款作品在2002年就野心昭昭地公布了，开发者公布的内容和他们的概念震慑了当年的游戏界。但是因为诸多原因还是推迟到了2007年发售。

这款游戏对我最大的震撼来自天气系统。在一次不经意离开后，等我回来，游戏里已由暮霭入夜，夜幕下死寂的荒野与白天风貌的迥异制造出了奇特的诡异气氛，这动态时间和气象系统的霸道在当时镇住了每个玩过这款游戏的玩家。

TOP5

《边境之地》（Borderlands）

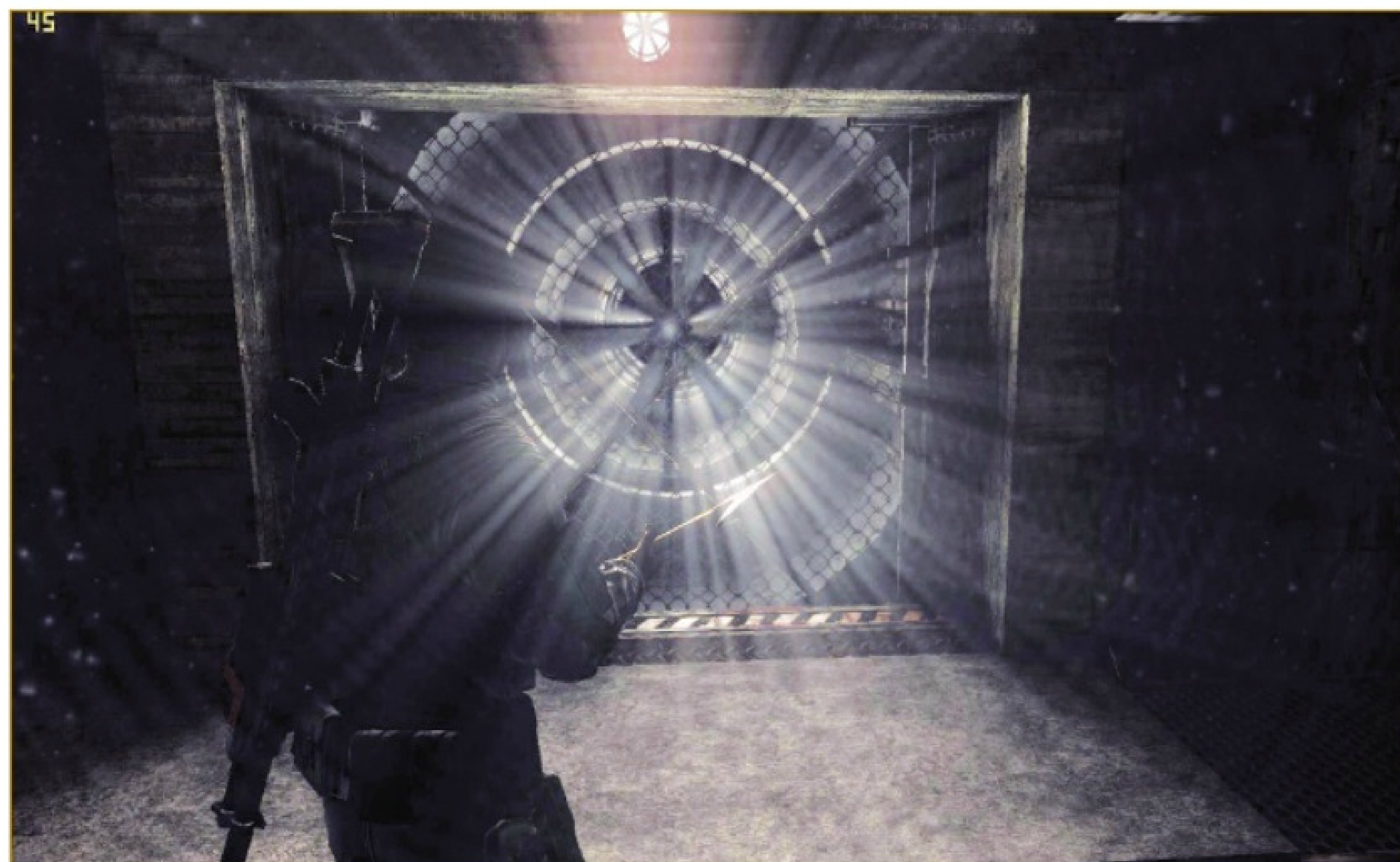
2009年，《2012》如期上映了，这部电影的票房和质量都是争议话题，而它带起了又一阵末日游戏的浪潮。

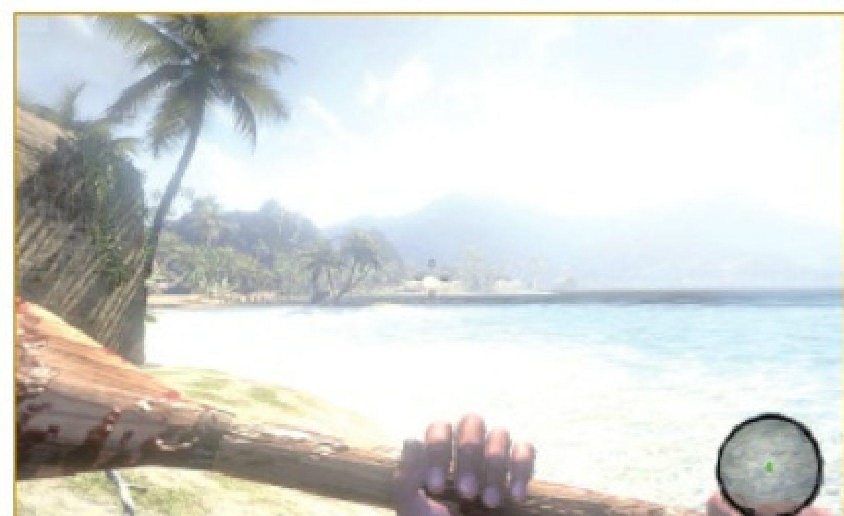
说实在的，《边境之地》的后启示录风格并不特别明

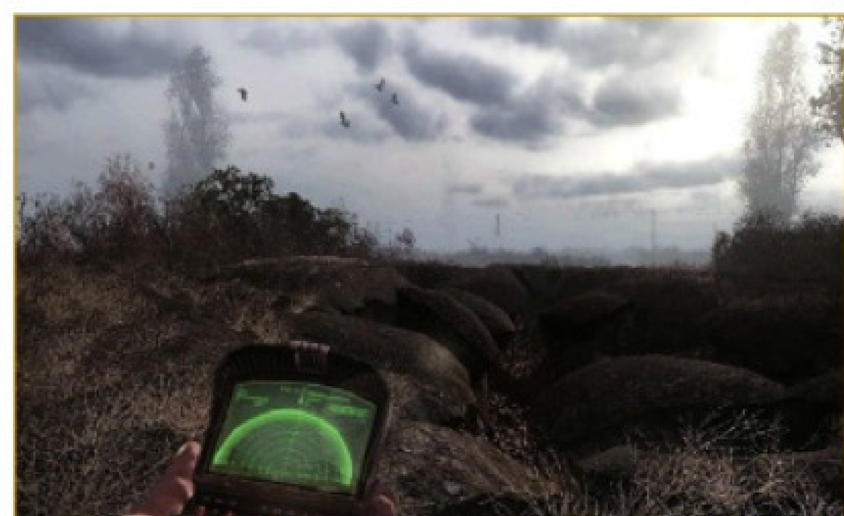


（左上图）光看游戏界面倒是很……花
（左下图）但除了光影效果之外，《劫后余生》实在是乏善可陈
（右上图）《地下铁2033》：在末日背景下看现在的风景照片和保存了20年的生活事物令人们心中平添了几分悲凉
（右中图）《死亡岛》：这清新而又让人神怡的小岛，来这里度假多好……
（右下图）《潜行者》的魅力就在于初代给人的眼前一亮的感觉









显，很多人玩上几个小时后很明显地感到这就是加上了未来科技和各种变异怪物的美国西部游戏。在各种后启示录题材的描绘之中，末日后的世界往往都很荒凉，让人扫一眼就感到空旷而孤独。

当然，《边境之地》其实是一部很有感觉的射击游戏，加上RPG要素和开放世界（时下最流行的要素基本都齐全了），喜欢它的人估计可以从2009年一直玩到现在。

TOP4

《狂怒》（RAGE）

2011年的后启示录题材游戏并不多，似乎是大家审美疲劳了，而那些末日游戏也都自觉地挪到了2012年，等待最后的爆发。然而也有一个早产儿，这就是《狂怒》。

行星要撞地球了，为了防止人类灭亡而启用了Ark计划（《危机边缘》里面的城市也叫Ark，意为方舟），将人类保存在数个地下安全区。顺利的是，大部分的安全区都完好无损，而且地面上的人类也并没有全灭。不顺的是，大部分的安全区过于完好无损以至于无法在末日后重新开启，而地面上没有被灭掉的人类很多都发生了变异。

作为一个末日题材的射击游戏，我们的确不应该对其在自由度和RPG要素方面要求太多，毕竟那些都是辅助的料，比如《狂野西部——生死同盟》和《狂怒》就有异曲同工之妙。但《狂怒》在宣传时偏偏却又想要表现它极端自由和RPG的地方，那么我必须说：“卡马克老爷，不要土鳖了，你这到底是引擎演示，还是新形态革命游戏，还是一款雷作啊？！”

TOP3

《求生之路》（Left 4 Dead）

如果你是从单机接触这款游戏，那可能会觉得第3的位置有失公允；如果你是通过联机接触这款游戏，那么你可能会觉得它的位置太低。《求生之路》是当年最火爆的联机对战游戏，并且带来了大量的模仿者。

不远的未来，狂犬病毒爆发，2周后席卷整个美国，4位性格各异的主角为了生存这一平凡的愿望而开启了不平凡的旅途……

游戏在发售之初就获得了众媒体的好评，并且依靠自身独特的魅力掀起了“团队配合生存”这一游戏类型的浪潮，或许前面的《死亡岛》说自己的理念更早，但《求生之路》毕竟先出一步。若要说《求生之路》的不足的话，大概也只有地图太少这一点了，毕竟也不是每个玩家都是MOD一族，懂得“自己动手丰衣足食”的。

（左上图）《边境之地》这小镇的景象是不是有些西部片的味道？
（左中图）《狂怒》最大的亮点便是其备受关注的全新图像引擎，但是、这会是图形技术的未来么？
（左下图）《求生之路》：在这僵尸笼罩的世界，单打独斗等于自寻死路，人多力量大才是第一准则









（右上图）“欢迎来到极乐城”的标语不知当年让多少玩家心生赞叹
（右下图）不不，我们不要去莱温霍姆……



TOP2

《生化震撼》(BioShock)

后启示录题材游戏基本都是在摧残现实世界，而我们的TOP2一反其道——毁灭其一手构建的乌托邦。

于是一部神作到来了。

游戏讲述俄罗斯的工业巨子Andrew Ryan，他厌恶当时的上层建筑，于是建立起了一个水下的国度Rapture，并寻找各种精英入住其中，一个乌托邦诞生了。一位科学家因为发现了深海蛞蝓的干细胞对人体的神奇能力，于是大家再也不怕自己皮肤丑陋或运动缺乏，频繁地注射干细胞的提取物质。谁曾想，在新年钟声敲响的那一天，这种干细胞突然异化，注射的人们纷纷陷入狂暴之中，新年广场欢乐的海洋变成了凄厉的呼号。

《生化震撼》水下乌托邦的营造区别于其他后启示录风格的世界，蓝色为基调的色彩营造和建筑物上的工业符号都让人印象深刻。按照三体来分，《生化震撼》属于典型的文艺范游戏，游戏美工借鉴上世纪苏联时代的建筑和装饰特征设计了令人神往的场景，又结合了美籍俄罗斯女作家安·兰德（Ayn Rand）的小说《阿特拉斯耸肩膀》（Atlas Shrugged）的背景故事，于是你记住的就不仅仅是大老爹和小妹妹。

TOP1

《半衰期2》(Half Life 2)

在21世纪初，邪恶的外星联盟透过传送门入侵，以短短7小时的战争就征服了地球。在这遍布Xen生物和未知威胁的地球上，要么，人类居住进这些数字区域，因为只有这些区域有着妥善保障，可以保护人类不被Xen空间来的怪物所伤害，但是却要遭受宇宙联盟和傀儡政府的种种迫害；要么，你就得和猎头蟹们做邻居，比如住在莱温霍姆。不要单纯认为《半衰期2》是一款恐怖射击游戏，游戏中对于外星人进攻后人类的悲惨状态在对话和文字中都给以了深刻描写，比如从语气中亦可以看到不同人在面对末世的麻木或顽强。

后启示录或者说末日题材的游戏，卖点就是让诸位体会一个似曾相识却不同的世界，或挣扎而求生，或是做平常经常想却无法去做的事情。加上一些大家感兴趣的元素做点缀。这个类型经久不衰的原因就是将末日这个敏感的东西若即若离地笼罩在众人的头上，保持着随时都有可能“身临其境”的新鲜感。

最后，如果你问我为什么缺少那个著名的系列，我的回答是：“辐射”系列不是用射击游戏几个字能概括的…… P











（左上图）哈，是的，这是各类媒体上最喜欢引用的一张关于“辐射”系列的图片……
（左下图）《生化震撼2》给人的震撼却远远不如前作了
（右上图）《半衰期3》的种种传言让人期待
（右中图）不知《边境之地2》能否重现前作辉煌
（右下图）《求生之路2》辉煌依旧，但是我们暂时并不期待《求生之路3》

大众软件旬刊
2012年2月中 总第394期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治
朱飞 马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

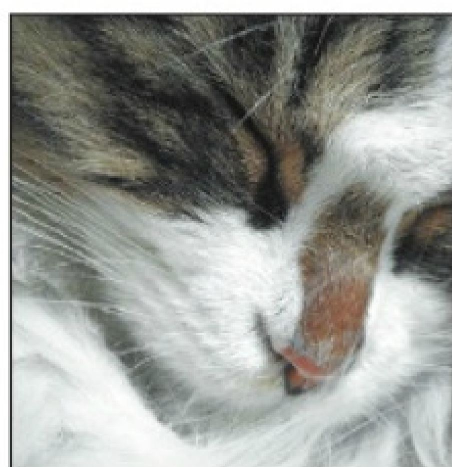
广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-88135604、88135623
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年2月8日
定价人民币10.00元

努力爬到浪尖



转眼间，我来“大软”已经有半年了。在这半年里，我完成了作者向编辑的转换。虽然这种转换并不彻底，比如我还是经常把自己当成一名作者，自己玩，自己写。但现在身为编辑，又不像以前作为作者那样有很多空闲时间，于是每个月临近截稿，总欠下很多游戏没玩。就这样一期期循环，游戏债越来越多。现在一期杂志又要结束了，我的“打算玩的游戏”列表又多了几个名字，真的不能增加了，下期要把它们都解决掉。

最近看了网易那个著名的平面游戏媒体专题，虽然有很多事情自己没经历过，看着仍然感慨万千。纸质媒体受到冲击是一个全球的趋势，但恐怕我们国家的纸媒是被冲击得最厉害的。版权意识淡薄是一个原因，长久的应试教育导致人们普遍不喜欢阅读是另一个原因。但媒体自身也有着不可推卸的责任，正如一名曾经的游戏媒体人所言，大家都只是躺在温床上，随波逐流。这个浪打得高，大家都高，这个浪打得低，大家都低。从来没有琢磨过，应该怎么做才能在这一波做到浪尖。

作为纸媒，我们一直在尝试为读者提供独家和有深度的内容，上个月我们比较满意的是回顾电子艺界历史的专题，文章作者狂热地收集老游戏，可以不厌其烦地去挖掘历史背后的故事，这样的爱和做事的态度，有多少人又可以做到呢？

作为自勉，或许现在努力爬到浪尖，还不算太晚。

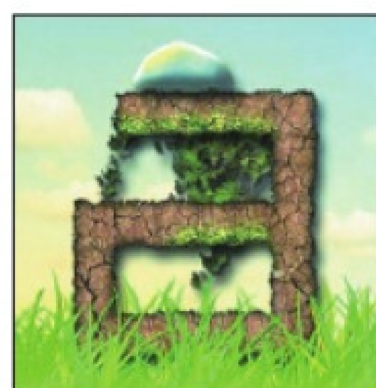
欢迎登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

Oracle
demonoralce@popsoft.com.cn

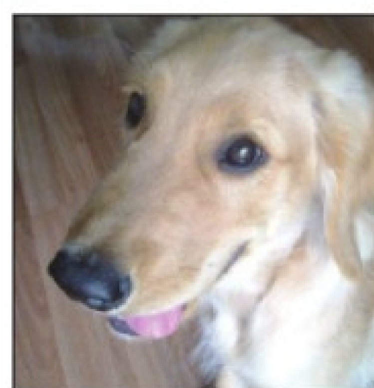
下面是“责编大家谈”环节……



手握炉石的
梅林粉杖
有谁羡慕嫉妒恨？蓝星老爷春节乘坐公交车就可以回家了……



春节坐公交回家的
蓝星
有谁羡慕嫉妒恨？我必须说浮云春节开车就可以回家了……



春节开车回家的
浮云
有谁羡慕嫉妒恨？我听说Oracle和落琪玩《12306》页游竟然中奖了……



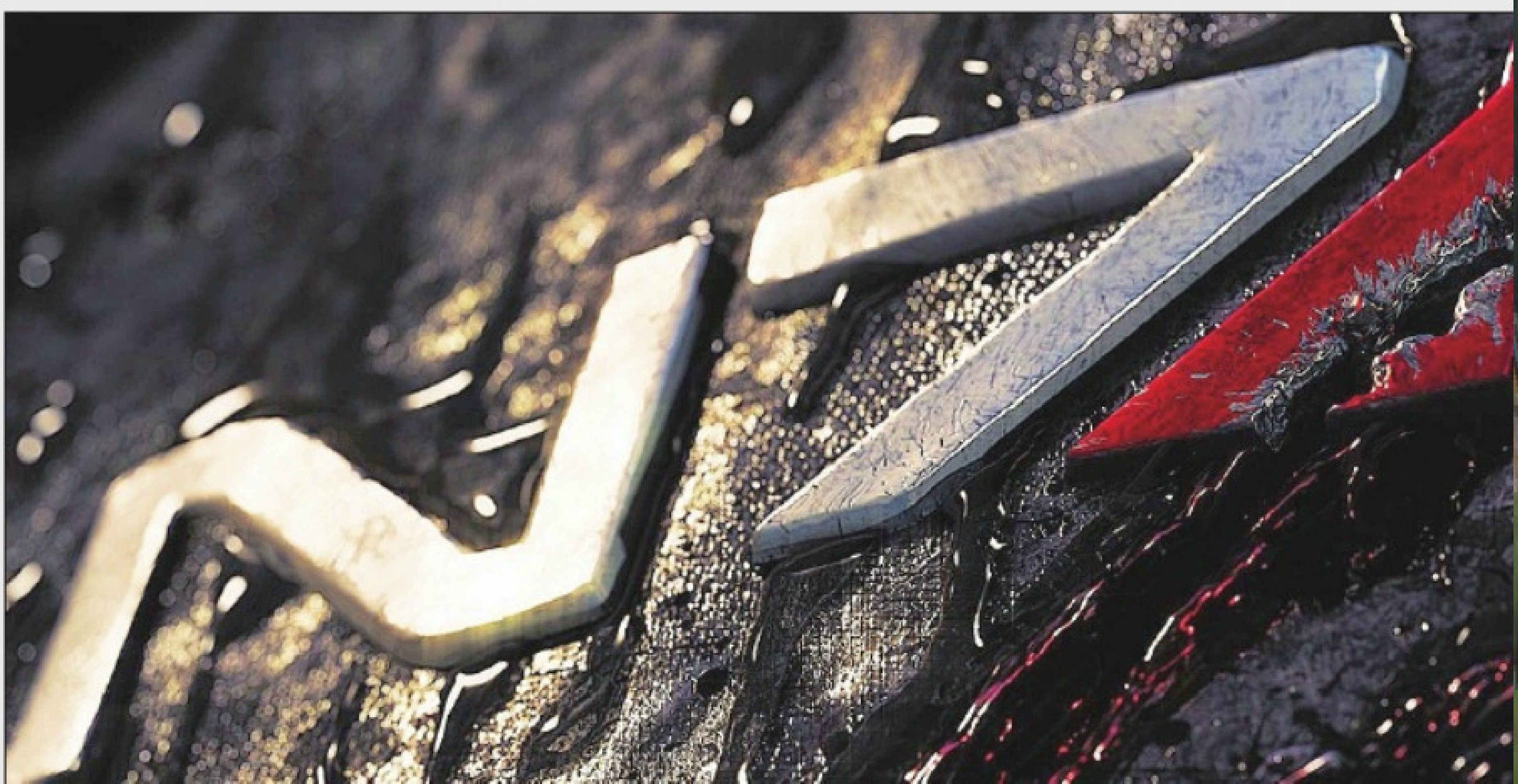
刷到火车票的
落琪
有谁羡慕嫉妒恨？我看到梅林粉杖手握炉石一闪而去，到本刊截稿时尚不知道去了哪里……

NEXT ISSUE

下期强档

质量效应3

2012年或许是世界末日，但对《质量效应》的世界来说，绝对是银河末日。经过两代的艰辛努力，薛帕德一行依然无法阻止收割者大军降临的厄运。虽然在一代打败了收割者的先锋，二代摧毁了代理人收集者的基地，薛帕德担负起了拯救世界的责任。可是，面对《质量效应3》中的收割者大军，仅凭小队作战显然是螳臂挡车……




仙劫
修真风暴来袭
—— 体验非凡人生
《仙劫》邀你当神仙！

Granado Espada
卓越之剑 II
WWW.GE2.COM.CN

曼特尔子爵的
月光庭院

2012年2月29日
新资料片 末日来袭

登录官网
免费领取新手卡
享受畅快PVP的击杀快感
HTTP://WWW.GE2.COM.CN

五位NPC正式登场 • 游戏功能全面升级
撒旦降临反抗开战 • 开拓农场轻松上手

九合天下



九合游戏
9hgame.com

imcGAMES
www.imc.co.kr

HanbitSoft

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN